PS2 · XBOX · GC · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · retro

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

799,- Ft

576 KONZOL



kisnagy csoda

LITTLEBIG PLANET (PS3)

AVI TÉMÁNK: R3 - RÉGI, RITKA, RETARDÁLT • MOH VANGUARD • VIRTUA TENNIS 3 • HEATSEEKER • VIRTUA FIGHTER 5
OP RIVAL SWORDS • WING ISLAND • FORZA MOTORSPORT 2 • METAL GEAR AC!D 2 • WARIO: MASTER OF DISGUISE

TARTALOM

AKTuális 105

2007 MÁJUS - FÁZISKÉSÉS + CIGI

A lapzárta, az egy elég érdekes dolog. Tulajdonképpen bárhogyan is van időzítve – a hó elejére, közepére vagy a végére – szinte biztos, hogy minden évben lesz legalább három olyan hónap, amikor a főszerkesztő csak áll, és vagy csendben tócsát pityereg maga alá, vagy dühében papírkaratés módjára szabdalja széjjel tenyéréllel a keze ügyébe kerülő lemezeket abból kifolyólag, hogy a legérdekesebb játékok pont úgy futnak be, hogy már képtelenség beilleszteni őket az aktuális számba. Ezáltal az a nyomorult helyzet áll elő, hogy mire megjelenik a teszt a következőben, már mindenki rég végigtolta a stuffot, az újdonság ereje elveszik, és már csak abban lehet bízni, hogy legalább a tisztelt teszter kivágja a rezet egy írással, aminek friss információtartalma ugyan nincs, de legalább szórakoztat.

Különösen vicces hónapokban az alaphelyzet még további extrákkal bővülhet: megjön a játék időben, de nem indul; indulna, de tönkremegy a pótolhatatlan tesztgép; minden működik, de a tesztelő lebetegedik és 42 fokos lázzal, karanténgyanús fertőzéssel fekszik; minden és mindenki egészséges, de lapzártát övező három napig nincs internet a szerkesztőségben, 1: karbantartás miatt, 2: ismeretlen okból kifolyólag; és ha tényleg minden összeáll, még akkor is beeshetnek olyan malőrök, hogy mondjuk a csütörtök este tökéletes állapotban kikapcsolt, minden szükséges programot, szöveget, hozzáférést, képet, jelszót, cookie-t tartalmazó gép pár órával később, pénteken reggel már nem hajlandó képet kiadni magából, amit a pánikban levő főszerkesztő utolsó szalmaszálként nullára legyalul, hogy aztán kiderüljön, valószínűleg a videokártya adta be a kulcsot…

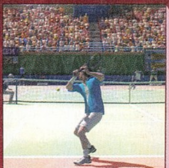
Nos, ezek után ne kérdezzétek meg, miért nincs májusban Command & Conquer X360, Spider-Man 3 multi, Parappa the Rapper PSP, Naruto Uzumaki PS2, vagy Blazing Angels PS3 tesztünk.

Mer' cseppet megszíttuk', azér'.

Na, most lehet röhögni.

Martin

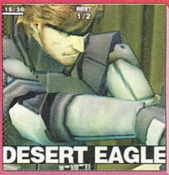




















Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
- 6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
- 8-9.5 pont – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

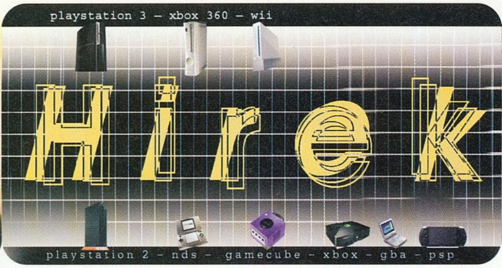
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

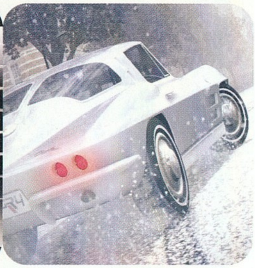
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576konzol.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Littlebig Planet (PS3)







FRACTURE (PS3, XBOX 360)

Repüljünk elõre száz évet, és vessünk egy pillantást az elképzelt jövõre: a génmanipuláció átszivárgott a mindennapok valóságába, az emberi klónozás realitás. Van, akik használják is: az Egyesül Államok keleti parti államaiban létrehozzák az Ember 2.0-t, a genetikailag összebarkácsolt, felsõbbrendû lényt. Valami azonban rosszul sül el: a klónok nem életképesek, és tömegekben halnak szörnyû halált. A következményektõl megrettenve a keleti államok betiltják a klónozást és a genetikai kísérleteket – a nyugati parton a helyzet változatlan, ott még mindig lehet embert gyártani. Az Államok két partvidéke között fokozódik a feszültség: a Kelet a genetikus kavarás nemzeti szintû tiltásáért kiállt, a Nyugat ellenáll. Az eredmény: véres, kíméletlen polgárháború a Keleti Part + európai szövetségesei (az Atlanti Szövetség) és a Nyugati Part + ázsiai támogatói (õk a Pacifica Köztársaság) között. A helyzetet tovább súlyosbítja, hogy a globális felmelegedés miatt szörnyûséges természeti katasztrófák szabdalják a kontinenst: földrengések, áradások teszik lakhatatlan, vízzel elárasztott pusztasággá az Államok középsõ területeit, fizikailag is elválasztva egymástól a szemben álló feleket.

Nem, nem a legújabb poszt-apokaliptikus hálivúdi akciófilm szkriptjét foglaltuk össze fent, hanem a LucasArts által gondozott third-person akciójáték, a **Fracture** sztoriját. A durvulens történeti megközelítés nem véletlen: a fejlesztõi székben csücsülõ Day 1 Studios (õk csinálták a MechAssault játékokat Xbox-on) soha nem látott akció-szekvenciákat ígér, ehhez pedig elkél a kellõen sötétre festett háttér.

Mitõl lesz látványos egy akciójáték? Például az eredeti, korábban nem látott hatásmechanizmusú fegyverektõl: a Fracture-ben ezt a szerepet a tektonikus gránátok töltik be. A tektonikus fegyverek képesek a környezet / talaj radikális átalakítására, többféle formában. Példa: nyílt téren lõnek rád, fedezék sehol. Mit csinálsz. Elnyomsz magad elé egy gránátot, a talaj megemelkedik, és máris van hová bújnod. Nem tudsz bejutni egy épületbe? Semmi probléma: vágj a fal elé egy szubszonikus gránátot, a talaj besüpped, és az így létrejött alagútban bemászhatsz az épületbe. Tucatnyi ellenfél támad rád egyszerre? Kínáld meg õket a vortex gránáttal: kráter keletkezik belõle, benne örvénylõ energiamezõvel, ami mindent és mindenkit magába szippant a környéken. Ügyes, nem?







Nem csak gránátokat hajigálhatunk persze, lesznek hagyományosabb fegyverek is – de a tektonikus hadviselés ad igazi ízt az akciónak. A LucasArts-nál demózott pálya a szétcincált San Franscio-ban játszódott, a fõhõs (Mason Briggs, az Atlanti Szövetség oldaláról) a levegõben repkedõ ellenséges nyugati szuper-katonákat (felturbózott testpáncélban, ahogy kell) nyirbálta nagy erõkkel. A Fracture már most jól néz ki, a Day 1 pedig a fejébe vette, hogy keményen megizzasztják mindkét megcélzott platformot. A PS3 és az Xbox 360 többmagos architektúráját kihasználva szétosztják a feladatokat – külön mag felel például a fizikai szimulációért. Multiplayer lesz, de egyelõre nem beszélnek róla: a Day 1 korábban nagyon jó multi komponens dobott össze a MechAssault-okban, remélhetõleg most is hasonló figyelmet fordítanak rá.

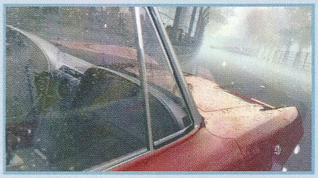
A Fracture szép, jó, látványos és kellõen egyedi – pedig még igen távol van a megjelenése. 2008 közepe, korábban semmiképp – azaz van még egy erõs évük rá, hogy még jobb / szebb / egyedibb legyen.

PROJECT GOTHAM RACING 4 (XBOX 360)

A brit Bizarre Creations idén õsszel ismét alaposan beletapos a gázba: negyedik felvonással (ha a sorozat igazi kezdetét, a dreamcastos Metropolis Street Racert is ideszámoljuk, akkor ötödik felvonással) tér vissza mindenki kedvenc városban kocsikázós sorozata, a **Project Gotham Racing**. A PGR3 remek volt, mit lehet itt újítani? Sok mindent, a Bizarre Creations soha nem tartozott a játékairól értelmetlenül, a vaskos dollárkötegek vonzásában gyors rókabõröket lerántó csapatok közé, a negyedik részt (ismét) megpakolják eddig még nem látott finomságokkal.

A legnagyobb változást egyértelmûen a látványos idõjárás-szimuláció bevezetése jelenti. Esõt már láttunk más autóversenyes játékban is – csak éppen nem olyan brutálisan élethût, mint amilyen a Project Gotham Racing 4-ben zúdul a nyakunkba (vagyis a karosszériánkra, na). Az esõ nem csak látványelem, hanem a versenyeket és az autók viselkedését is aktívan befolyásoló tényezõ. A Bizarre-nál még arra is odafigyelnek, hogy magán a pályán is észrevehetõ legyen a rossz idõ: a csapadék a megfelelõ helyeken tócsákká áll össze.





A fejlesztõk a játék szerkezetéhez is hozzányúlnak: ismét átdolgozzák a PGR egyik alapkövének számító Kudos („vezess stílusosan, és rengeteg pontot kapsz érte") rendszert – hogy pontosan hogyan, arról egyelõre nem szól a fáma. Változik a karrier-mód: a PGR3 meglehetõsen lineáris single player versenysorozata után szerteágazóbb, inkább a második rész megoldására hajazó egyjátékos küzdelmekben vehetünk





részt. A negyedik részben orvoslásra kerül az eddigi Project Gotham Racingek (gyakran idegesítõ) jellemzõje: ütközéskor viszonylag nehezen fog megpördülni a kocsi – azaz az ellenfelek sem fognak a verseny elején nekitolni a szalagkorlátnak, viszont te sem tudod majd õket keresztbe fordítani egy jól irányzott lökéssel. Az autóválaszték bõvül, az egzotikus sportautók mellett ezúttal hétköznapibb modelleket (is) ígérnek az angol fiúk.

Fény derült a PGR4 városaira / pályáira is. Sok a visszatérõ szereplõ a harmadik részbõl – nem kell izgulni, újratervezik / modellezik õket, és persze újdonság is akad (több egyelõre titkos is – ezeket késõbb jelentik be). A negyedik részre rendelt metropoliszok (…és az egy darab versenypálya): Tokió, Las Vegas, New York, Nürburgring, London, Shanghai, „Fantasy City", plusz három darab, jelenleg még titkos helyszín.

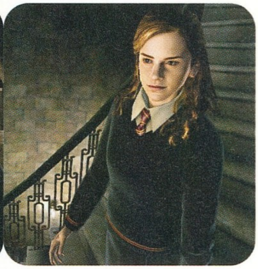
Megjelenés? Valamikor idén õsszel, állítólag a szeptember a legvalószínûbb. A kiadó szerepét továbbra is a Microsoft Game Studios tölti be, a Project Gotham Racing 4 Xbox 360 exkluzív.

GRAND THEFT AUTO IV (PS3, XBOX 360)

Múlt hónapban megígértük, jöjjenek a szaftos részletek a **Grand Theft Auto IV**-rõl – szerencsére van belõlük bõven. Mivel is kezdjük? Talán azzal, hogy korábban (már megint) jól tippeltünk: nem hiába volt teleszórva a trailer mindenféle „Liberty" feliratokkal, a Rockstar hivatalosan is megerõsítette: a GTA IV valóban **Liberty City**-ben játszódik. Mármint: csak és kizárólag Liberty City-ben, ezúttal nem lesznek más városok, és a San Andreas hegyes-dombos-sivatagos vidéki tájait is nélkülöznünk kell majd. Ennek fejében viszont kapunk egy nagyon-nagyon kidolgozott Liberty City-t: a Rockstar mindig is New York-ról mintázta LC-t, és a jelenleg rendelkezésre álló technológiával végre igazán kiélhetik magukat. A város öt negyedét modellezték le / alakították át a GTA IV-ben. Brooklyn (Broker), Manhattan (Algonquin), Queens (Du-







kes), The Bronx (Bohan), és New Jersey (Alderney). A város él és lélegzik, mindenki megy a dolga után.

A fõhõs személyérõl is derültek kis érdekességek. A srácot Niko Bellic-nek hívják, és nem feltétlenül orosz (mint ahogy azt korábban sejtettük), hanem inkább „kelet-európai". Hogyan keveredik Niko Amerikába? Tulajdonképpen átverik: az Államokban élõ unokatesója, Roman beszéli tele a fejét a (megvalósult) amerikai álomról, elhiteti vele, hogy egyszerre két csaja, négy sportkocsija, és úszómedencés villája van. Ahogy lenni szokott, Roman állításainak a fele sem igaz. Sõt, semmi sem igaz belõle: Niko rokona szegény, mint a templom egere, és igen nagy bajban van, azért csalja az unokatestvérét Amerikába, mert segítséget vár tõle. A Rockstar nagy hangsúlyt fektet a fõbb karakterek jellemének, személyiségének és viselkedésének kidolgozására: Niko keményebb, rámenõsebb, erõszakra könnyebben hajlamos srác, Roman pedig visszahúzódó, félõs figura.

A GTAIV mögött álló technológia roppant impresszív: az autók sokkal részletesebben vannak kidolgozva, mint korábban, a felhõkarcolók üvegtábláiról tükrözõdik a környezet, normális fizika került a játékba – a terepviszonyok a fõhõs mozgására, animációjára is kihatnak. Példa: Niko felmászhat a telefon-póznákra és a létrákra – a mozgás során érezhetõ, ahogy a súlya az egyik lábáról a másikra nehezedik. A töltõképernyõket szinte teljesen száműzték: a Grand Theft Auto IV az elején tölt egy nagyot, aztán állítólag már semmit – nincs „loading" felirat a városrészek között, és az épületekbe való belépéskor sem kell ilyesmit bámulnunk. A trailerben látott (abszolút korrekt és látványos) grafika egyébként még nem a végleges állapotokat tükrözi, a Rockstar ígérete szerint még ennél is látványosabb lesz a GTA IV. Valószínűleg nem a levegõbe beszélnek, a stúdiót a trailer premierje után két héttel meglátogató amerikai kollégák például már (az eltelt rövid idõ ellenére) „szebb környezetrõl" számoltak be.

A GTA IV a játékmenetben is hoz változásokat: ezekrõl értelemszerűen még nem nagyon beszélnek a fejlesztõk, de megemlítették, hogy „reálisabb" lesz a játék (rendõrökkel és szakértõkkel konzultáltak, az õ tanácsaik alapján alkották meg például a Liberty City-ben garázdálkodó bandákat). A küldetések és feladatok végrehajtásában jóval nagyobb szabadságot kapunk, mint korábban. A járművekrõl csak érintõlegesen esett szó, ami biztos: repülõk nem lesznek (indoklás: egy város, beláthatóbb nagyságú terület, nem illene bele), más légi járművekre (helikopterek?) viszont valószínűleg most is felpattanhatunk. A körítés ismét a szokásosan magas színvonalat képviseli: a nagyobb realizmus jegyében a Rockstar a negyedik rész szinkronját nem fogja telezsúfolni sztárokkal, inkább válogatott, nagy tapasztalattal rendelkezõ karakterszínészeket szerzõdtettek a feladatra.

Multiplayer? Lesz! És egyelõre errõl ennyit (titokban tartják a részleteket), annyi bizonyos, hogy inkább a PSP-s GTA mellékágakban megtapasztalt móduszokra kell számítani, nem az egész városra kiterjedõ, MMO-jellegű monumentális többjátékos hancúrozásra.

A megjelenési idõpont kõbe van vésve (október tizenkilenc), a Grand Theft Auto IV egy idõben jelenik meg Playstation 3 és Xbox 360 platformokon.

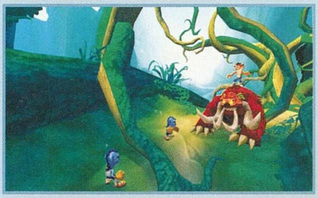
CRASH OF THE TITANS (MULTI)

Szegény Crash: az egykor roppant népszerű róka az elõzõ konzolgenerációt a közepes játékok nem túl verõfényes pocsolyájában töltötte. A Vivendi próbálkozott, próbálkozott, de a sorozat egykori fényét csak nem sikerült visszaadni – talán majd most. Az új rész, a **Crash of the Titans** a széria magasba emelését tűzte ki célul. A sztori a szokásos: a gonosz Neo-Cotex már megint rossz fát tett a tűzre, és ismét Crash-en plusz cimboráin a világ szeme – nekik kell odacsapniuk a mindig rosszban sántikáló gonosztevõnek. Az új Crash nem szakad el radikálisan az elõdöktõl: a hangsúly ismét az ugráláson és a közelharcon lesz, új lehetõségekkel megbolondítva. Ilyen például Crash koma új mozdulata, a Prince of Persia-ból (meg azóta számos más ügyességi játékból) ismerõs falon futás. A másik nagy újítás: az „ellenfél foglalás". Furcsán hangzik? Bizony furcsán, pedig egy roppant egyszerű manõverrõl van szó: a Grand Theft Auto-kban a kocsikat tudod elkötni, itt meg az ellenfeleket. Pofozd õket egy darabig, ettõl beájulnak egy pillanatra – akkor kell a hátukra pattanod, és átveheted felettük az irányítás. Az ellenfelek irányítása két szempontból is hasznos: egyrészt használhatod majd az összes speciális mozdulatukat (a harcban jól jön), másrészt pedig a továbbjutást nehezítõ akadályokat küzdheted le a segítségükkel – lesznek olyan problémás helyek / helyzetek, amit Crash önmagában nem tudna abszolválni, a megfelelõ ellenfél rabigába hajtásával viszont már nem jelentenek problémát.

A multiplayer izgalmakról a kétszereplõs kooperatív mód gondoskodik: a fejlesztõk odafigyeltek a multira, nem szimpla „üssünk ketten" megközelítést alkalmaztak – lesznek olyan fejtörõk / akadályok, amit a két karakter közösen, egymást segítve tud csak megoldani. A pályaválasztékra sem lehet panasz egyébként, a single player játékmód több mint húsz, nagykiterjedésű helyszínt vonultat fel. A Vivendinél ezúttal a sztorira is megpróbálnak odafigyelni, saját bevallásuk szerint közel hétezer sornyi dialógust rögzítettek a játékhoz – ami egy platformer esetében kimagaslóan nagy számnak tűnik.

A Crash of the Titans a lehetõ legszélesebb platform-arzenált célozza meg: jön Playstation 2-re, Wii-re, Xbox 360-ra, Nintendo DS-re, GBA-ra és PSP-re egyaránt – a platformok egyedi képességeinek kihasználásával, Wii-n mozgásérzékeléssel, Xbox 360-on pedig jelentõsen turbózott grafikával. Megjelenés? A tervek szerint még idén, a szokásosan túlzsúfolt elõ-karácsonyi szezonban, valószínűleg valamikor október magasságában.





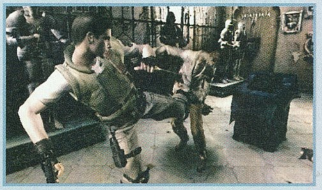


RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES (WII)

A Capcom az elõzõ generációban nagyon szerette a Nintendót: hiába írták át késõbb szinte minden Cube-exkluzívnak indult címűket máshová is, a GC tulajok hálásak lehetnek nekik – ha másért nem, hát a remek Resident Evil 4-ért. A japán kiadó a Wii mellett sem megy el szó nélkül (naná, pont most fognak lelépni, amikor viszik, mint a cukrot...). Azaz: a Wii is megkapja a maga Resident adagját, rögtön dupla porciót. A levegõbe azért senki ne ugorjon örömében, egyelõre nem a Resident Evil 5-rõl van szó (az jövõre jön, Xbox 360-rs és PS3-ra), „csupán" egy új mellékágról és egy újragondolásról.

Kezdjük a mellékággal! A **Resident Evil: Umbrella Chonicles** egy Wii-exkluzív rail-shooter, vagyis rögzített úton haladó lövöldözõs anyag – leginkább a korábbi Gun

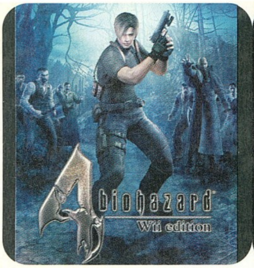




Survivor részekhez lehetne hasonlítani, fénypisztoly helyett wiirányítóval. A RE: UC az Umbrella bukásának történetét meséli el részletesen – sok-sok népszerű szereplõvel meghintve. A játékban felbukkanó, eddig megerõsített karakterek: Chris, Jill, Rebecca, Billy Cohen, Albert Wesker és Carlos Oliviera. A pályák fele részben a nulladik, elsõ, második és harmadik epizódokból lettek kiollózva (biztos lesz: rendõrõrs a kettõbõl, vonat a nullából és az elsõ rész kastélya) a játék második traktusa pedig új helyszínen – a hírek szerint az Umbrella fõhadiszállásán – játszódik majd. Az Umbrella Chronicles nem csak az ész nélküli lövöldözésrõl szól, a kamera nem 100 százalékig kötött, tudjuk forgatni némileg – a nézelõdés a bónusztárgyak fellelését szolgálja. A premier az év második felében lesz esedékes.

A RE:UC mellett a **Resident Evil 4 Wii Edition**nek örülhetnek a rajongók. Igen, a Capcom nem teketóriázik,









negyedszer (időközben kijött a PC verzió is) is elsütik ugyanazt a játékot. Illetve: majdnem teljesen ugyanazt, a Resident Wii ugyanis a Gamecube változat (szebb) grafikáját párosítja a Playstation 2 verzió tartalmi bónuszaival – azaz játszható lesz a PS2-es extraként debütált Seperate Ways misszió, Ada főszereplésével. A legnagyobb különbséget természetesen az irányítás fogja jelenteni: a RE4 Wii teljes mértékben használja a Wii mozgásérzékelős kontrollerét – az irányító gyors megsuhintásával például a késsel szúrhatunk oda egy alaposat az előttünk téblábolóknak, és a játékban gyakorta előforduló Quick Time Eventek is át lesznek szabva a wiirányító + nuncsaku párosra. Aki újból meg akarja venni a Resident Evil 4-et, nem kell sokat várnia rá: júniusban már ott pihen majd a boltok polcain.

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX (MULTI)

Nyáron új Harry Potter könyv (az utolsó, megyünk sorban állni éjfélkor a gyerkőcök közé), és persze új Harry Potter film, egymástól minimális távolságra. Minket itt és most leginkább a film érdekel: az ötödik könyvet, a **Harry Potter and the Order of the Phoenix**-et dolgozza fel, és kötelező jelleggel játékverzió is készül belőle, minden platformra, amire manapság játékot lehet készíteni.

Az előző Harry Potter játék gyengécske volt, leginkább azért, mert hátrányára változott a játékmenet, az eddigi „fedetd fel szabadon Roxfortot" megközelítést lineáris pályákra cserélték – nem volt túl jó ötlet. Az új HP szerencsére hátat fordít az előző részeknek és ismét szabadon kóricálhatunk a varázslóiskolában. A játék főhelyszíne: a Chamber of Secrets-et idézi: órákra kell járnunk, különféle minősítéseket érhetünk el, részt vehetünk egy rakás minijátékban (lesz Varázsló Sakk is), és rengeteg felfedeznivaló vár ránk – a Roxfortot pedig dugig tömik titkos helyekkel, melyek gyakran csak akkor nyílnak meg, ha valamelyik játékban nagyon jól teljesítesz.





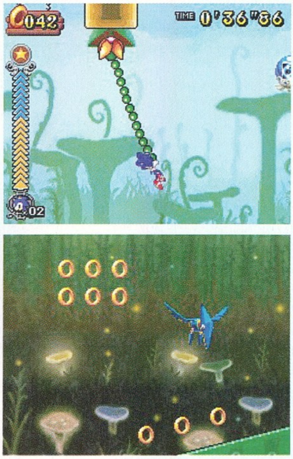
A történetmesélés frontján új utakat keres az Electronic Arts: nem csak a három főhős valamelyikét irányíthatjuk, hanem a sztori kulcsfontosságú pontjain átvehetjük az irányítást az ott szereplő karakterek felett. Példák: repkedhetünk Freddel George-dzsal, Sirius Blackkel Harry-t védelmezhetjük a Mágiaügyi Minisztériumban, sőt, még Dumbledore bőrébe is bebújhatunk egy pár… oké, ez már erősen spoiler azoknak, akik nem olvasták a könyvet (a filmet / játékot viszont megnézének), a Potter rajongók meg úgyis vágják, hogy mikor és hol lehet akciózni az öregúrral.

A képek alapján a grafika egészen pofás, különösen a következő generációs konzolokon. A többieknek sem kell szomorkodniuk, az Order of the Phoenix az ígéretek szerint kihasználja az összes megcélzott platform (PS2, PSP, DS, PS3, X360 és Wii) képességeit – Wii-n például varázspálcának használhatjuk az irányítót. A játék a film premierjével nagyjából egy időben érkezik, vagyis június végétől lesz érdemes érdeklődni utána a legközelebbi szoftverbutikban.

SONIC RUSH ADVENTURE (NDS)

Sonic halott. Vagy mégsem? Az utóbbi idők nagygépes Sonic játékai szinte egytől-egyig a gyenge közepes kategóriában versenyeztek (a tavaly őszi Nagy Nextgen Átállás sem jött össze a Segának), a zsebkonzolos vonalon azonban még csillog némi remény – a kék sündisznó első DS-es kalandja, a Sonic Rush egyértelműen jó játék (vicces de igaz: hosszú idők óta az első normális Sonic játék) volt. A titok: nem erőltették benne a háromdés megjelenítést, hősünket visszapakolták a jó öreg második dimenzióba – mindig is ott érezte jól magát igazán, és ott működött a felpörgetett sebességű játékmenet.

A Sega a „nyerő csapaton ne változtass" elv alapján dobja össze a folytatást: a **Sonic Rush Adventure** továbbra is kettődében pompázik a játék nagyobb százalékában. Lesznek benne háromdés részek is, tulajdonképpen a sztori is erre épül: hatalmas vízi csatákat kell vívnunk Robot… dehogy



Robotnikkal, most nem ő a gonosz, hanem a rosszarcú kalóz, Whisker Kapitány. A kettődés pályákon hajó-alkatrészeket kell összeszednünk, aztán ezekből pakolhatjuk össze a saját járgányukat – építhetsz motorcsónakot, jetskit, vagy akár tengeralattjárót is. Ha kész a hajó, belepattansz és irány a Kapitány, meg a gonosz kalózok – vad csatákban pörkölhetsz oda nekik. Akár multiban is, akkor persze nem nekik, hanem egymásnak: többszereplős WiFi küzdelmekre nyílik lehetőség. Tervezett megjelenés: év végén, kizárólag Nintendo DS-re.

APRÓLÉK

>> Oszlik a homály az új **Burnout** epizód körül: az ötödik (vagy ha a Dominatort is beleszámoljuk, akkor hatodik) rész megjelenése eredetileg tavaszra volt időzítve – annak meg lassan vége, a nextgen Burnout pedig sehol. Mint kiderült, azért, mert csúszik, egészen ősz végéig (november?). A várakozás terhét enyhítendő a Criterion bejelentette a játék végleges címét: a **Burnout Paradise** felirat díszeleg majd a dobozon. Plusz: új képeket tudunk mutatni belőle, ahogy jönnek további infók, még visszatérünk rá.





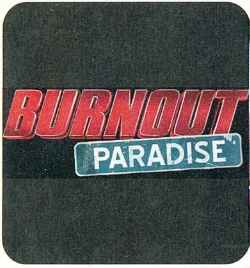
>> Az **ATARI** nem adja fel: a francia kiadó évek óta komoly pénzügyi nehézségekkel küszködik – tavaly több sorozatuktól (így például a Drivertől) voltak kénytelenek megválni a csőd elkerülése érdekében. Most újraszervezik magukat: a cég vezetése durva, húsz százalékos leépítésbe fogott, és ez csak az első lépés – nyár közepétől tovább „racionalizálják" a kiadó szervezetét.

>> A hónap pletykája következik: az általában megbízható amerikai Electronic Gaming Monthly értesülései szerint a Team Ninja javában dolgozik egy PlayStation 3-ra szánt **Dead or Alive** játékon. Műfaját nem jelölt meg a lap, így nem tudni, hogy klasszikus verekedős anyag, strandröplabdás cucc, vagy valami egészen más készül a japán fejlesztők műhelyeiben. Hivatalos megerősítés vagy cáfolat lapzártáig nem érkezett.

>> Több, mint 100 (igen, száz) belsős fejlesztésű játékon dolgozik a **Nintendo** – jelenti a Bloomberg. Az impresszív mennyiség hetvenkilenc NDS, és negyvenöt Wii játékot takar – igaz, ebbe már a még csak előkészületi stádiumban leledző projektek is beletartoznak. A Nintendo közlése szerint a most készülő játékaik jelentős százaléka nem az eseti játékosokat, sokkal inkább a hagyományos, „keményvonalas" réteget szólítja meg.

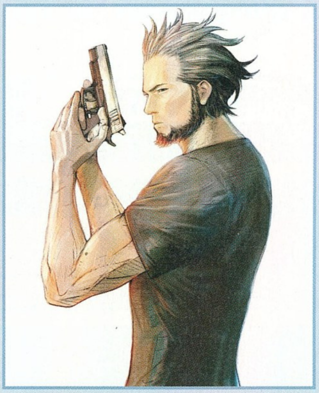
>> Még mindig Nintendo: a kiotói cég bevásárolt, a Namco Banndai-tól vették meg a **Monolith Soft**ot. Igaz, nem teljesen: a korábban a részvények kilencvenhat százalékát birtokló Namco részesedése tizenhat százalékra apadt, az új többségi tulajdonos a Nintendo – nyolcvan százalékos tulajdonrésszel. A Monolith (nem összekeverendőek a hasonló nevű amerikai stúdióval!) korábban a **Xenosaga** és **Baten Kaitos** sorozatok felett bábáskodott a Namco-nál – a pletykák szerint az utóbbit folytatják majd a Nintendo szárnyai alatt, azaz jön a Baten Kaitos 3. Előtte azonban még mindenképen esedékes az őszi szezonra időzített Wii-exkluzív **Disaster: Day of Crisis** megjelenése is…

>> A hónap fejcseréje: visszavonul az aktív cégirányítástól **Ken Kutaragi**, a „Playstation apukája". Kutaragi visszavonulása az utóbbi idők eseményeit figyelemmel követők számára nem jelent meglepetést: emberünknek tavaly ősszel már volt egy furcsa, a magyar köznyelv által leginkább „felfelé buktatásnak" nevezett pozícióváltása – akkor az SCE (Sony Computer Entertainment) elnöki pozíciójából ült át az igazgatói székbe –, az addig az amerikai SCE divízióét vezető **Kaz Hirai** került a helyére. Most valami nagyon hasonló történt:









Kutaragi lemondott, megkapta a cég tiszteletbeli elnökének (tényleges befolyással nem járó) pozícióját, Hirai pedig belehuppant az igazgatói fotelbe.

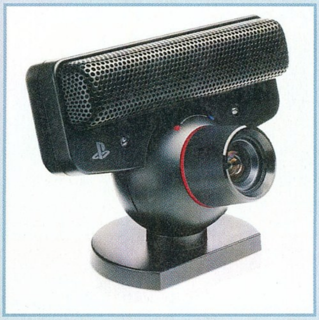
Kutaragi mindig is ellentmondásos személyiség volt. Egyrészt kétségtelenül ő a Playstation sikerének legfőbb kovácsa: annak idején ő beszélte rá a Sony vezetőségét, hogy szálljanak be a konzolbizniszbe, és ő vezette sikerre az első és második Playstationt – a két gépből összesítve bőven 200 millió feletti példány fogyott. Másrészt viszont (a hírek szerint) nem szívesen kötött kompromisszumokat: a Sony új, két éve kinevezett amerikai elnökével nagyon nem találták meg a közös hangot, a Playstation 3 megjelenése előtt tett, akár arrogánsnak is nevezhető nyilatkozatai pedig sokakat késztetek homlokráncolásra. Kutaragi visszavonulásának időzítése valószínűleg nem a véletlen műve: a Sony-nál új, fiatalabb generáció veszi át a Playstation további útjának egyengetését.



>> Az EyeToy utódját ugyan a tavalyi Tokyo Game Shown (meg előtte az E3-on) már láthattuk akció közben, de csak most kapott hivatalos nevet és megjelenési dátumot: a mozgásérzékelős Playstation 3 kamerát **Playstation Eye**-nak fogják hívni, az európai premierjére pedig valamikor a nyár folyamán lehet számítani.

Az Eye négyszer nagyobb felbontásban, és kétszer akkora sebességgel lesz képes dolgozni, mint a PS2-re bogozható elődje. Ez konkrétan azt jelenti, hogy 320*240 felbontásban százhúsz, míg 640*480-as felbontásban hatvan képkockát rögzít majd másodpercenként. Érdekesség: a kamera nem csak képrögzítésre, hanem hangfelvételre is képes – a tetejére szerelt mikrofon segítségével.

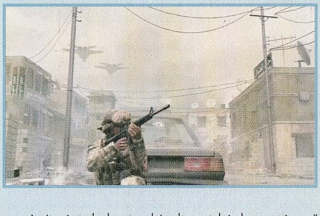
Az új kamera képességeit teljes mértékben kihasználó játékok legizgalmasabbika, a szörnyharcoltatós **Eye of Judgement** idén ősszel érkezik, de a hírek szerint már a nyáron megjelenő új Singstar is használni fogja valamilyen formában az Eye-t.



>> Teljesen és abszolút biztossá vált a Konzol áprilisi számának hírrovatában még „nagyon valószínű, hogy jön" szinten emlegetett PSP-s God of War epizód. A címe: **God of War: Chains of Olympus**, a korábban a Daxtert tető alá hozó (és egyébként ex-Blizzard alkalmazottakból verbuválódott) Ready at Down hegeszti, és… és nagyjából ennyi, a cím bejelentésével párhuzamosan kiadott rövidke mozgóképes kedvcsinálóból maximum annyi szűrhető le, hogy a grafikával nem lesz gond – a God of War a jelek szerint pont úgy kipréseli a PSP-ből a maximumot, ahogy a két „nagygépes" epizód tette a Playstation 2-vel…

>> Április legvégén fellibbent a fátyol az új Call of Duty-ról is: a negyedik részt, a **Call of Duty 4: Modern Warfare**-t ismét az első és második részt fejlesztő Infinity War kalapálja össze, és idén ősszel fog megjelenni „következő generációs platformokra" - hogy ebben a Wii most benne van, vagy nincs, azt egyelőre csak a játékot kiadó Activisionnel tudják (szerintünk simán benne lesz). Vaskos információ-halmazzal egyelőre nem szolgálhatunk, egy trailer van csak belőle, ami jó mozgalmas. És persze modern: ha a címből nem lenne világos, a Call of Duty a negyedik résszel hátat fordít a második világháborúnak, és a jelen / közeljövő elképzelt konfliktusainak kellős közepébe hajítja a játékost.





>> Amit már tudunk: a tavalyi volt az utolsó „hagyományos" Electronic Entertainment Expo, azaz népszerűbb nevén **E3** – a kiállítók sokallták az expoért kifizetett dollármilliókat, így a játékipar minden év májusában megrendezett, méltán népszerű Nagy Találkozója gyakorlatilag megszűnt létezni.

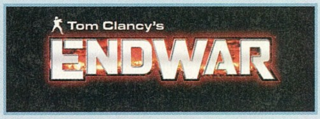
Persze nem teljesen: az E3 utódjának szánt, éppen ezért gondosan átnevezett **E3 Media & Business Summit** a késő tavaszi időpont helyett nyár közepén próbálja betölteni az eredeti rendezvény funkcióit. Mi változik? Szinte minden, még akkor is, ha a lényeg megmarad: fókuszban továbbra is a videojátékok, a nagy kiadók is képviseltetik magukat, a három nagy konzolgyártó megtartja a szokásos konferenciákat – csak éppen minden kisebb és szerényebb lesz. Az E3 Los Angeles-ből átköltözik Santa Monica-ba, és a méregdrága LA Convention Center-t is felváltja a jóval visszafogottabb méretű (…és nem utolsósorban kategóriákkal olcsóbb) Barker Hanger. Itt, és a környékbeli szállodák konferenciatermeiben fészkelik be magukat a cégek: standok továbbra is lesznek, a korábban megszokott pompa és rongyrázás azonban elmarad – ravaszul (alul)öltöztetett ifjú hölgyekre sem kell számítani.

A kiállítók száma zsugorodik egy alaposat: a tavalyi E3-on még több, mint 400 cég kínálta a portékáit – most harmincketten lesznek, igaz, (szinte) csupa ismert, és fontos kiadó. Ők azok: 1C Company, Activision, Akella, Atari, Atlus, Disney Interactive Studios, Capcom, Codemasters, Crave Entertainment, Eidos, Electronic Arts, Konami, LucasArts, Majesco, Microsoft, Midway, Namco Bandai Games, NCsoft, Nintendo, Sega, Sony Computer Entertainment, Sony Online Entertainment, Square Enix, Take-Two Interactive, THQ, Ubisoft, Vivendi Games, és a Warner Bros. Interactive Entertainment.

Kevesebb kiállító, kevesebb látogató: tavaly még hatvan ezren látogatták meg az E3-at – idén komolyan megszűrik a meghívottakat, kemény regisztrációs rendszer van érvényben, csak és kizárólag a szakmát plusz az újságírókat várják, senki mást. Azaz: az előzetes becslések szerint három-négyezer embert. A kis cégek és garázsfejlesztők külön megjelenési lehetőséget kapnak: a „förendezvénnyel" párhuzamosan megrendezett **Indie Games Showcase** kifejezetten nekik szól majd.

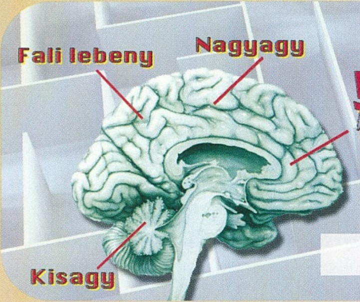
Jó lesz nekünk az új, zsugorított E3? Majd meglátjuk: az E3 Media & Business Summit július tizenegyedike és tizenharmadika között próbál valami újat (jobbat?) mutatni.

>> Nem csak Sam Fisher osonkodik a sötétben, és nem csak a Rainbow Six / Ghost Recon kommandós fiúk osztják a forró ólmot a világ különböző szegleteiben – az Ubisoft újabb taggal bővíti az über-sikeres **Tom Clancy** játékokat. A Clancy apó nevével fémjelezett új produktum a hangzatos **EndWar** címre hallgat, és (meglepetés!) nem akciójáték, hanem valósidejű stratégia lesz. A játékot az Ubisoft Sanghai fejleszti (a kínai divízió eddig leginkább a Splinter Cell sorozatba segített be – ők csinálták legutóbb a Double Agent Xbox 360 verzióját). Sztori? Van az is, igaz egyelőre roppant szűkszavúan nyilatkoznak róla: a Harmadik Világháborúban (hűha!) kell masszív csatákat vívnunk – a mesterséges intelligencia mellett akár a haverok ellen, online is. Tervezett megjelenés: 2007 / 2008-as üzleti év (fordítunk: valószínűleg jövő év elején), Xbox 360-ra és Playstation 3-ra. Képek még nem jöttek, hacsak a játék logóját nem tekintjük annak…



>> Csökken egyet a **Playstation 3** modell-kínálata: eddig ugyebár egy olcsóbb (20 gigás HDD-vel felszerelt), és egy drágább (60 gigás HDD, Wi-Fi, kártyaolvasó) masina közül választhatott a vásárló – mármint Amerikában és Japánban, hozzánk még nem ért az alacsonyabb árfekvésű PS3. No, ez változik meg most: a Sony befejezi a 20 gigás modell amerikai forgalmazását, marad a drágább verzió. Miért? Állítólag azért, mert tíz vásárlóból kilenc a drágábbat, jobban felszereltebbet kereste, és a boltok / áruházak is azt tartották szívesebben. Japánban egyelőre marad a „kisebb" modell – nálunk még nincs, és élünk a gyanúperrel, hogy most már nem is nagyon lesz.

Liquid



A Hónap Témája

R3 – RITKA, RÉGI, RETARDÁLT I.

„Azért csak elvagyok valahogy, legfőképp a szombatonként hozzám elzarándokolóknak – akik kivétel nélkül John Lennon-szemüveges, bőrdzsekis, négyszögletes nejlonzacskókkal felpakolt fiatalok –, meg a postai rendeléseknek köszönhetően: a flancos rockmagazinokban hirdetek, és jönnek is a rendelések Manchesterből, Glasgow-ból, Ottawából, éspedig kivétel nélkül fiataloktól, akik életük aránytalanul nagy részét áldozzák ritka Smith-felvételek vagy „EREDETI, ELSő KIADÁSÚ" Frank Zappa-albumok felkutatására. Egyszóval amennyi elválasztja őket az őrültségtől, az se nem oszt, se nem szoroz."

(Nick Hornby: Pop, csajok satöbbi)

Idáig hallottam, amint leesett a tantusz – rájöttél, hogy szóba sem kerül majd az Arita DVD-k másolhatósági mechanizmusa! Aranyérem! Ágyúból kilőtt konfetti, tapsvihar, a zenekar tust húz, repülnek a galambok, és szénné égnek az olimpiai csarnok több száz fokra felhevült reflektoraira telepedve. Eufória és emelkedettség, na meg finom pecsenyeillat – teríthetünk is. A komplett menü: játékosok és gyűjtők, platformok és átiratok, ószeresek és kincsvadászok, aránytalan árak és bomba vételek, fóliás termékek és használtjátékok, virtuális adatok és materiális hordozók. Alapanyagok százaiból mixelt saláta, olívaolaj és csípős szósz included, és hol van még a desszert...

(angyali mosoly kíséretében átnyújt egy zacskót)

Hányni majd ebbe tessék.

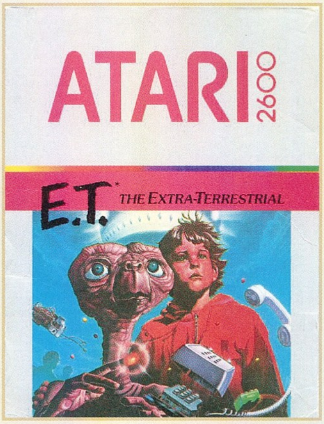
FAJELMÉLET

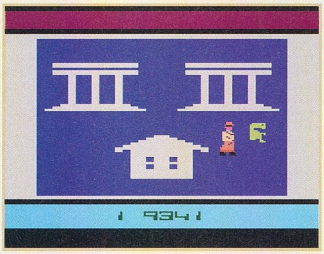
Nem véletlenül tereltem külön akolba a játékost és a gyűjtőt tíz másodperccel ezelőtt. Az előbbieknél a játék élvezete a domináns, egy adott termékben nekik ez jelenti az értéket, míg a gyűjtőnek sok esetben csak a „mellékhatások", a játékidőn túlmutató vonatkozások számítanak (vagy éppen csak a puszta birtoklási vágy). A bélyeggyűjtő sem azért keresi a hibás nyomású guatemalai darabokat, mert levelet akar vele küldeni. És igen, a gyűjtők épp ezért nem feltétlenül a (csúcs)minőséggel törődnek: sok neves együttes jelentetett már meg bombázó hangszekcióval, 5.1-es zeneszőnyeggel beterítő DVD-ket vagy SACD-ket, ezeket mégis kevésbé vadásszák a rajongók, mint a hetvenes években kiadott, monóban felvett bakelitjeiket. Ha a szavak nem lennének elég kifejezők, és úgyis szóba került az audio, akkor jöjjön a kivonatolás zajformában: az egyenletes zúgás halkul (ez a józanság), finom cirpelés hallatszik (a szárnyait bontogató elitizmus), majd elhatalmasodik a többé-kevésbé egyenletes csattogás (ez pedig a sznobizmus önkielégítése, a pszichorejsz).

TÖRTÉNELEM

1982-ben Howard Scott Warshaw, az Atari-legenda a **Raiders of the Lost Ark** sikereitől megittasulva összegányolta az **E.T – The Extra-Terrestial**t. Mindezt értheted szó szerint; a fejlesztés öt teljes hétig tartott (ebből a játékdesign kidolgozása két napot vett igénybe), ami meg az ittasságot illeti, a végeredmény delerium tremens formájában kiverte a biztosítékot. Amíg Indiana Jones kalandjait sikerült bájosan, értékelhetően prezentálni a kis 2600-ason, a gülüszemű ufó és a biciklis kissrác franchise-a másfelől meríti ki a *történelmi jelentőség* fogalmát.

A mai kiadók sírnak örömükben, ha egy terméket másfélmillió példányban tudnak lenyomni a kedves közönség torkán. A szám stimmel, és biztos volt a jeruzsálemi siratófallal konkuráló mértékű bőgés is, csak az okok egy picit mások: a Spielberg-film licencdíja húsz-huszonötmillió dollárt kóstált, ehhez képest az archeológus Heinrich Schliemann nem túrta fel annyira Tróját, mint az Atari a nevadai sivatagot, hogy elássa a nyakára rohadó több millió bezúzott darabot; ezt a kritikusok nyilván ujjongva fogadták az általuk kiosztott citromdíjak után. (Még a *„Minden idők legrosszabb videojátéka!"* titulust is meg- és kiérdemelte…) A magas kockázat súlyos mellékhatásai csapott jobbal padlóra küldték a Céget… és a videojátékok világa kifordult a négy sarkából. Hát igen, egy félmilliárd dolláros mínusz után próbálj meg felállni…





A játék a kora és a szapora irtás ellenére sem kifejezetten ritka darab, inkább kordokumentumként jelentős. Viszonylag könnyen és olcsón beszerezhető, negyven dollárért akár bontatlan példányt is leakaszthatsz. Jóérzésű ember ugyan nem szennyezi ilyesmivel a konzolját, viszont gonoszul lehet mosolyogni a förtelmes designnal megvert tokra, hogy *„mekkora bajt csináltál, te kis sunyi."*

(Szervesen nem kapcsolódik a sztorihoz, de Warshaw következő játéka a nagyon is kellemesre sikerült **Saboteur** volt, viszont ha a fentiek ismeretében belegondolunk, hogy a cím mennyi öniróniát hordoz, lazulnak a záróizmok, és együtt kacarászunk, húgyszagban.)

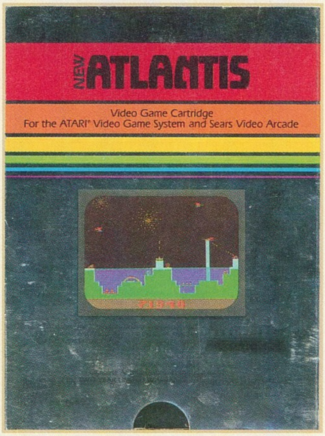
MONEY FOR NOTHING

Szintén 1982, és szintén a 2600-as szelíd hardvere, és jöhet a bélyeggyűjtős analógiánál említett „hibás nyomású" darab – a cirkusz az Imagic porondján zajlik.

Modern világ, DVD-re préselt több gigás játékok, pár lapos kézikönyv, szolid egyentokba suvasztva – kontra magas büdzsé, most és halálunk óráján dettó, ámen. Hova tűnik hát a pénz az alacsony fejlesztési költség mellett? Addicionális tartalommá válik, kezicsókolom.

Szép példa a terméken túlmutató hozzáadott értékre az **Atlantis**. Az akkoriban még szokásos „Ki a f*sza gyerek?" össznépi megmérettetésre a játék dobozába rejtett papírok kitöltésével és a high score célfotójával lehetett nevezni. A négy



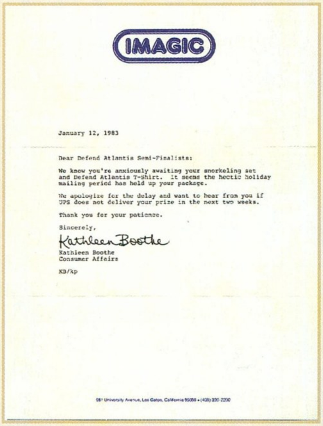


legkiválóbb egy döntőn villanthatta meg, hogy mit is tud, és a díjazás sem épp gumicukor-kategória volt – tízezer dollár a legpengébbnek, egy-egy lepedő pedig a többi három helyezettnek. A legjobb 250 játékost búvármaszkkal, légzőpipával és uszonnyal jutalmazták (Hogy miért? Szellemi fogyatékosok kedvéért betűzöm még egyszer a játék címét: A-T-L-A-N-T-I-S.), és készenlétben állt 1000 felcímkézett póló is a további joystick-virtuózoknak. Ez volt a terv – viszont az Imagic nem számolt azzal, hogy az Atlantist a játékosok sokan könnyebbnek találták, mint ahogy azt Móricka elképzelte, úgyhogy picit több, mint négy embernek sikerült maximális pontszámra kipörgetnie a játékot. Na és most? Tét van, verseny van, visszatáncolás nincs, mert ahhoz pofa kéne, vastagbőrös…

Gyors döntés, és a legjobbaknak fénypostával repült a non-official folytatás, az **Atlantis II**, ami gyakorlatilag az első rész „Most Mutasd Meg Kisköcsög Edition"-je. A csúcsteljesítményt nyújtók a mellékelt levélből megtudhatták, hogy most ugrik a majom a vízbe, a mellékelt pólót pedig tessék viselni egészséggel. Maradt minden a régiben, már ami a Missile Commandot idéző fix képernyős lövöldözést illeti, csak éppen az alapsebesség az eredeti játék *maximuma* volt, a nehézségi szint immár karcolta a plafont, és a szűkmarkúbban osztogatott pontszámot kijelző karaktertípus is különbözött – kardinális differencia, valóban, de legalább izzadtszagban pácolódott a fair play.

A csomagolás/dobozterv maradt az eredeti, mindössze egy szolid fehér stempli került rá, gépírásos „ATLANTIS II" felirattal, és a cartridge képe is ugyanúgy a Night Scene, ahogy a szériagyártott daraboknál megszokhatták (bár létezik belőle Day Scene kópia is). Minden terítve – na és?

Na és ez a felturbózott „Ki nevet a végén?" mindössze tíz példányban jelent meg. Hogy ezt kik kapták meg, és hogy végül ki nyerte meg a versenyt, az nagyobb rejtély, mint a Bermuda-háromszög, de ezért a tíz példányért – tokkal, vonóval és az eredetiséget igazoló papírokkal együtt – az őrültek hajlandóak esetenként öt-hatezer dollárt fizetni. Hibás nyomás, igen… az agyban… az aztán kiszorítja onnan a racionalitásnak még a látszatát is. A káromkodás elmarad, a biankó


IMAGIC

January 12, 1983

Dear Defend Atlantis Semi-Finalists:

We know you're anxiously awaiting your snorkeling set and Defend Atlantis T-Shirt. It seems the hectic holiday mailing period has held up your package.

We apologize for the delay and want to hear from you if UPS does not deliver your prize in the next two weeks.

Thank you for your patience.

Sincerely,

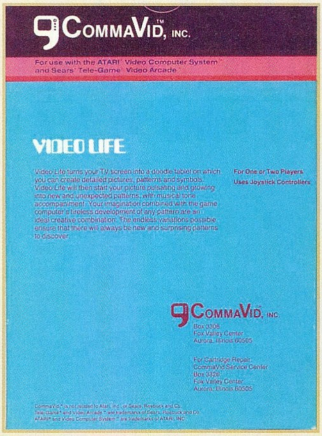
Kathleen Boothe

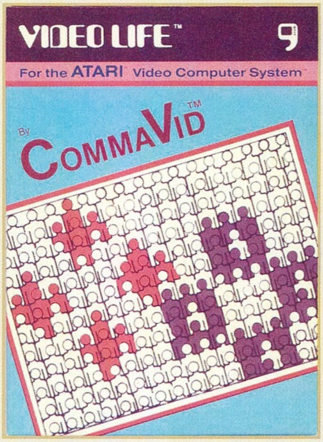
Kathleen Boothe
Consumer Affairs

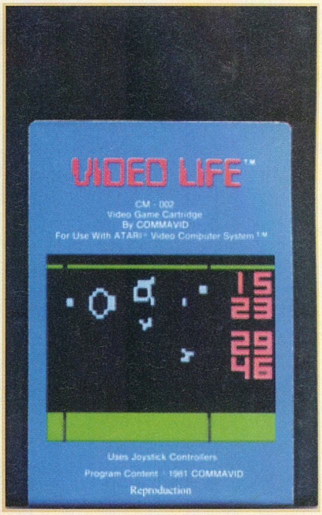
KB/kp

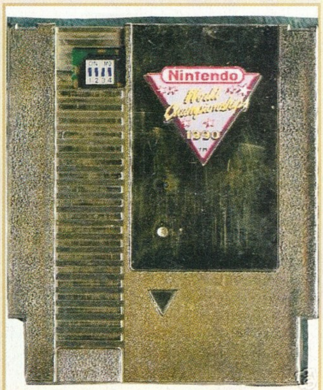
981 University Avenue, Los Gatos, California 95030 • (408) 399-2200











elmegyógyintézeti beutalók pedig visszacsúsznak a fiókba, elvégre a tisztelet és becsület az, amire a lelkes megszállottaknak szüksége van! (Ja. Meg csutkára nyitott, magas nyomású jeges vízre, és egy *„Get a life!"* pólóra…)

ŐRITKASÁGA

… ami viszont azokon mutatna a legpatentabbul, akik a hivatalosan kiadott játékok fehér elefántjára vadásznak, ami szintén az Atari-rezervátumban bolyong. A CommaVid által kiadott **Video Life** sosem csorgott le a hagyományos terjesztési csatornákon, kizárólag a kiadónak leadott postai rendelés útján lehetett megszerezni. Hogy a gyártás ennek ütemében zajlott-e, vagy csak az amúgy is elkészült példányok voltak kevesen, arról nincs hír, de úgy alakult, hogy a screenshotok alapján az obszcenitásig felajzónak tűnő játék végül kereken húsz példányban látott napvilágot. Abba bele sem merek gondolni, hogy az eredeti mennyit érhet ma a piacon (így kell hangtompítóval artikulálni, hogy kollektíven csődöt mondtunk a netes keresőmotorokkal), de talán jobb is – még a reprodukciók is százharminc dollárt kóstálnak…

ARANYOZOTT EZÜST

Todd Holland 1989-ben lezsibbasztja a mozilátogatókat The Wizard című filmjével, amitől a Nintendo vezérkara (feltehetőleg egy szakéban áztatott brainstorming session során) talptól koponyatetőig bezsong, úgyhogy az alapötlet villámgyors lenyúlását egy évvel később már a saját kis világbajnokságuk követi. A Nintendo World Championships megmérettetésein mindenkinek 6 perc 21 másodpercig pörög a stopper – ennyi idő alatt kell három játékban csúcsteljesítményt nyújtani! A kihívások: érmegyűjtés a Super Mario Bros-ban, highscore-ostrom a Tetris-ben, és egy speciális, a különleges alkalomra tervezett pályán a legjobb köridőt száguldani a Rad Racerben. A legtöbben a Tetris-pontszámokra hajtanak rá, vagy éppen a Mario *warp zone* taktikájával trükközve ismételgetik a pályaszakaszokat, hogy a legtöbb aprót söpörjék be ami érthető; elvégre ezek népszerű játékok, mindenki csillogóra polírozhatta a rutinjait, a Rad Racer friss kihívásai pedig ügyességet is igényelnek, nem elég a puszta tapasztalat…

A Nintendo a Nagy Eseményre legyártatja a **Nintendo World Championships**-et, mindössze 116 példányban, amelyekből egy sem kerül kereskedelmi forgalomba; a 90 hagyományos, szürke kazettát az elődöntősök kapják meg, a maradék 26 (a Legend of Zelda kártyához hasonló) „Gold" példány pedig a legjobbak kiváltsága. (A legjobbak legjobbja pedig Jeff Hansen, aki két évvel később lealázza a japán bajnok Yuichi Suyama-t is Tokióban, a másik arcára pedig '93-ban csapja rá a balanszírozó pofont, immár hazai pályán, a Consumer Electronic Show keretein belül.)

És ez a huszonhat cartridge a lebegtetni való példa, hogy miről (nedves)álmodnak a videojáték-gyűjtők: olyasmi ez, mint egy olimpiai aranyérem, még ha a presztízs-értéke annál kisebb is. Igaz, maga Hansen 2002-ben publikált egy tanulmányt, amelyben a videojáték olimpiai sportággá magasztosítását sürgette, szóval a párhuzamosokat elég karcolósra lehet húzni. (És az is igaz, hogy a Pongból egyelőre nem lett ötkarikás versenyszám, és Hansen is inkább a mormon vallás igéjét kezdte el terjeszteni Japánban.) No meg egy élsportoló valószínűleg nem válna meg a becses medáljától, a játékból viszont elkelhetett néhány darab - elvégre mi más alapján lőtték volna be a 4500 dollános vételárat? További kérdés: és magukat mivel lövik be magukat azok a kockák, akik hajlandóak mindezt kifizetni? Fokozzuk: és mi mivel lőjük le azokat, akik megteszik?

CONTINUE?

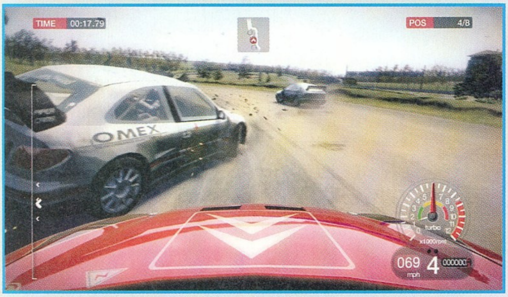
… és engem, aki mindezt megénekelte? Mesterlövészt igényel, mozgó célpontot nehéz eltalálni, mivel épp körberöhögöm magam, amiért bájosan naiv (ejtsd: idióta állat) módon azt hittem, hogy két oldalon lezavarok mindent, és felmatricázom a Nagy Tanulságot. (*„Stupidity of mankind through the scope of my rifle."* – suttogja Sniper Wolf elhaló hangon a húszdolláros Metal Gear Solidban.) A pixeles-karcolós aperitifre a következő körben simábban csúszik majd az ínyenc előétel – ott talán már azok is velem tartanak, akik mindezt végig sem olvasták, hiszen tisztában vannak a tényekkel, és éppen a hétvégi telken aprítják fel a kerti budit, hogy arcade kabinetet építsenek belőle. Sebaj – majd rájönnek, hogy az nem a megfelelő faanyag…

Tyler
hc.one@freemail.hu



ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK.

COLIN MCRAE: DIRT (CODEMASTERS, X360, PS3)





Bár nem mondhatnánk, hogy vártuk, az első képek óta azért ott volt a „mindenképp érdemes rá figyelni" listánkon az új Colin McRae epizód. A DIRT hatalmas meglepetés – nem csak azért, mert nem vártunk semmi forradalmit tőle, hanem azért, mert ékes példája annak, hogy ha kell, akkor egy sorozat képes megújulni. Kezdődik minden a designos főmenüvel, a Ridge Racer 6-ra hajazó „fa" elrendezésű versenyválasztással, a többféle autó- és versenykategóriával egészen az első versenyig. Hölgyeim és uraim, EZ a nextgen látvány – az autó a féktárcsa utolsó anyacsavarjáig ki van dolgozva, menet közben a kasztni rázkódik, a motortér a lóerőktől jobbra-balra hintázik, a kerekek rugóznak, a vezetőfülkében pedig a mitfahrer vadul keresgél a papírjai között. A törésmodell elképesztő, a könnyebb ütközésektől a festék lepattogzik, míg végül a járművek egészen a bukókeretig levedlik borításukat. A koccanásoktól az üveg első körben bepókhálózódik, hogy később a sebességtől vagy a szalagkorlát erejétől tokostul szakadjon ki az útra. A kerekek a lazább talajba mély keréknyomot vájnak, melyek ott maradnak egészen a verseny végéig, nem csak mint látványosság, hanem mint az autó mozgására fizikailag is ható erőként. Egy magaslatra érve szinte az egész pálya belátható, a távolban az összes ellenféllel, a tribünön pedig a tömött nézősereggel. A DIRT X360 változata júniusra van kiírva, és az előzetes verzió alapján kijelenthető, hogy még van mit rajta dolgozni: jelenleg erősen alacsony képfrissítési értékkel fut, a táj pedig érezhetően még kimunkálásra vár, ám a vezetési modell és a fizika már jelen állapotában is mesés. Fejvesztés terhe mellett a Colin McRae DIRT játékmódjait, fizikáját és pazar látványvilágát látva az első ami az ember eszébe jut az az, hogy egy bizonyos MotorStorm nevű csoda mehet homokozni: a DIRT jött, látott és győzött! 360-on próbáltuk a preview-t, de valamivel később természetesen érkezik PS3-ra is.

Wilson

COMMAND AND CONQUER 3 (EA, X360)



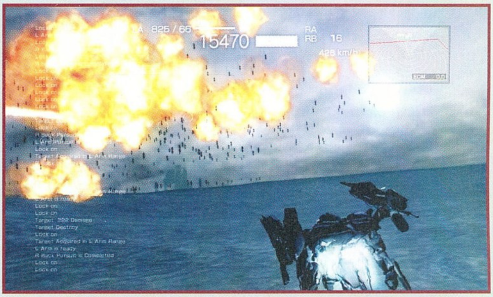


A Battle for Middle Earth után a második valós idejű stratégia próbál szerencsét a konzolokon korántsem méltatlanul hanyagolt stílusban. A patinás C&C széria legfrissebb epizódja a nemrégiben debütált PC-s kiadás átirata – az előzetes verzió a GDI kampányába nyújt betekintést. A roppant jól felépített és kellőképpen terjedelmes tutorial természetesen az irányításra koncentrál, hisz ez a játék legkritikusabb pontja. A kontrolleres mókától való félsz ha nem is volt teljesen alaptalan, de mindenképp túlzott, a C&C3 remekül irányítható, minden úgy működik, ahogy az elvárható, az interfész a konzolos elvárásoknak megfelelően átlátható. Probléma csupán a csapatok csoportba rendezésekor érhető tetten, egy csoportba csak egy kis tized szervezhető, hiába van kijelölve a képernyőn lévő összes egység. Ez komoly problémát jelent egyes szituációkban, főleg, mert a csapatok előhívása a d-pad jobb és bal irányára lett kiosztva, míg a menük a fel és a le irányokkal érhetőek el, a 360 gyenge d-padja miatt pedig sok a félrekattintás. Grafikus szempontból a játék pazarul fest, körülbelül a PC-s verzió high opciói vannak belőve, mindezt HD felbontásban, több tucatnyi egységgel, épülettel és speciális effektusokkal a kijelzőn is teljesen stabil képfrissítés mellett, röccenésmentesen préseli ki magából. A hagyományos televízió tulajdonosok viszont ezúttal sincsenek kedvező helyzetben, bár a feliratok olvashatósága és az ikonok láthatósága jobb, mint a Battle for Middle Earth esetében, a képernyő mérete kritikus fontosságú, a 16:9-es képarány pedig ez esetben is fokozottan ajánlott. Elkötelezett stratégáknak értelemszerűen kihagyhatatlan, de egy próbát mindenképp érdemes tennie vele mindenkinek!

Wilson

ARMORED CORE 4 (SEGA, X360, PS3)





Az ez idáig PlayStation exkluzív Armored Core negyedik része nem csak az első multiplatform cím a sorozatban, de az első nextgen kitekintés is. A nálunk járt előzetes verziók tökéletes betekintést nyújtottak abba, hogy mi várható: végtelen mech orgia. Az örökös problémát jelentő irányítás ha drasztikusan nem is, de végre változott: az AC4 a ravaszokat immáron nem a tüzeléshez, hanem a mechák hátára szerelt rakéták begyújtásához használja, a lövést áttéve a szabvány gombokra. Annál inkább rosszabb az „auto-lock", amely csak addig él, amíg a képernyőn van a kiszemelt áldozat, amint azt kiszambázik, a célzás máris manuálisra vált, ergo az egész úgy használhatatlan, ahogy van. A mechák építése maradt a „rakd-össze-magad" metódusnál, az AC rajongók legnagyobb örömére, hisz a jól megszokott borzalmasan aprólékos adatbázis-böngészéssel választhatják ki a géphez leginkább illő elemeket. A grafika felemás, a mechák jól néznek ki, a speciális effektusok pedig pazarul – külön kiemelve a zseniális hőeffekteket –, de minden más, főleg a városi terepek borzalmasan elnagyoltak, színtelenek és üresek. A mechák szerelmesei és az AC sorozat rajongói ezúttal is megtalálhatják a számításukat hiszen nem sok minden változott – talán pont ez a legnagyobb negatívuma azok számára, akik valami forradalmian új epizódra számítanak. A 360 és a PS3 verzió között semmi érdemleges különbséget nem láttunk.

Wilson

GRAN TURISMO HD CONCEPT (SONY, PS3)





Ha az ember PS3 tulajdonosként először felcuppan a netre, az első amit az aktuális rendszerfrissítés mellett letölt, az egy GTHD lesz, az biztos. Jómagam sem cselekedtem másként, bár mivel a SONY sok más online boltos céghez hasonlóan felszabdalta Európát, így előbb egy amerikai címmel kellett ellátnom magamat, hogy bejussak a Kánaánba. (Egyébként érdekes ez az EU felszabdalás, mivel éppen az Apple féle I-Tunes bolt néz próbaper elé ez miatt, amiben kötelezni akarják, hogy a tagállamoknak teljesen egyenlő feltételeket biztosítson, és ha sikerrel járnak, akkor talán a PS Store is uniformizálva lesz.)

A GTHD tulajdonképpen a GT5 „előszelének" aposztrofálható, ezért úgy gondoltuk, simán belefér az Előételbe. A demo maga olyan 600 valamennyi mega, vagyis nem terheli le különösen a merevelmezt, és netkapcsolattól függően elég hamar lejön. A 2006-os E3-on még „Vision" előnévvel megtekinthető cucc elvileg a full játék motorjával készült, ám később már egy egypályás karácsonyi ajándék lett belőle, mivel a gárda inkább egy teljesen új GT5 felépítésébe kezdett, ami szerintem jó ötlet.

A pálya – mert egy darab található a demóban – egy hegyvidéki kacskaringós aszfaltdarab, név szerint Eiger Nordwand. Ez nem egy gyorsasági szakasz, sokkal inkább a vezetési képességeinket teszteli, ami megint csak jó ómen, mivel a lényeg az, hogy szembesüljünk olyan dolgokkal, mint a világranglistás 214. helyezésünk. Ám előbb még egy kis gyorstalpaló gyanánt meg kell szereznünk mind a kilenc kocsit az elsőn kívül, vagyis összesen 10 darab géppel nyomhatjuk a köröket. Ha megvan mind a tíz, onnantól egyrészt megkapjuk ezek tuningolt változatát /T jelöléssel, másrészt pedig megnyílik a Drift mód, ahol nem az időnk számít, hanem a csúsztatgatásokkal összeszedett pontszámunk. A tíz autó a megszerzés sorrendjében a következő: 1995 Suzuki Cappucino, 1989 Mazda Eunos Roadster, 2004 Honda Integra TYPE R, 1996 Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR, 2006 Infiniti G35 Coupe, 2005 Mitsubishi Lancer Evolution IX GSR, 2005 Lotus Elise 111R, 1994 Nissan Skyline GT-R Vspec II, 1995 Toyota Celica GT-Four Rally Car, 2006 Ferrari 599. A tuningverdák jóval harapósabbak, például a Skyline 276 lóerőről felugrik 591-re, de aki aktív GT-s, az ennek csak örül. Annak viszont talán nem, hogy az autókon a beállítási lehetőségek meglehetősen alapszintet képviselnek. Az aktív stabilizátor ki/be kapcsolása, a TCS 0 és 10 közötti belövése, és a 9 garnitúra gumi (3-3 féle normal, sport, racing) viszont jól szolgálja az esélyegyenlőséget, vagyis nem azért lesz valaki toplistás, mert agyontuningolta a verdát. Sőt, a Drift módhoz kizárólag T-s kocsi választható. Oké, ennyit a lélekről, most jöjjön a teszt.

A játék legdurvább látványelemei még mindig a milliméterre lemodellezet autók, és azok a felületi hatások, amiket csak a Poliphony tud előcsalni a bitek halmazaiból. Sőt, mivel már a PS2-es GT4-ben is lehetetlenül élethű autók voltak, így a látvány csak a 1080p-s megjelenítőkön sokkolhatja azokat, akik hajlamosak elszállni az ilyesmitől. Bár nekem csak egy majdnem HD van (1680x1050), de maradéktalanul kezeli az 1920x1080 60Hz progresszív módot, vagyis elmondhatom, hogy 95%-



ban azt látom, mint a fullhádések, pláne, hogy 40 centiről bámulok az 50 centis képbe. Azért van előrelépés, főleg a visszajátszásban megfigyelt mozgáselmosás nagyon profi, teljesen filmszerűvé teszi a látványt. Az autók ablakai már nincsenek jótékonyan besötétítve, hanem tisztán látszik a sofőr (a Celicához kapunk egy navigátort is dísznek) és a műszerfal, valamint a visszapillantók is teljesen jól tükröznek. A közönség sem a régi anorexiás, 1 pixel vastag papír-népség, hanem végre ők is megtapasztalják a térbeli létezést, mozognak, mászkálnak, szóval jótékonyan működnek közre az összhatásban. Profi a napfény kezelése is, ahogy betűz a kis alagút nyílásain, ahonnan kijőve az ég egy pillanatra besötétedik, mintha a szemünknek hozzá kéne szoknia a nagy fényhez, bár az út és a táj marad ugyanolyan. Egyedül az élelmosás hiányzik, mert fűrészfog az van bőven (ennek tökéletes eltűnéséhez gondolom Full HD kell), de az összhatás teljesen profi. Na és ahogy a mondás tartja: ajándék lónak ne nézd a fogát!

Dzson





KISNAGY ÖTLET - LITTLEBIG PLANET (PS3)

Trend. A szó, ami mozgatja a világot. Trendek nélkül nincs fejlődés, a közönség érdeklődésének csapongása lök előre szinte mindent – ha nincs új igény, nincsenek új termékek, nincs az új ötletek megvalósítására kényszerítő erő. A trend születése mindig csendes: lehet mesterségesen is generálni, de az igazi, évekig tartó, zsánereket és új formákat az érdeklődés középpontjába repítő áramlatok általában mélyről, a fősodron, a sokat kárhoztatott mainstreamen kívülről érkeznek.

Mi van akkor, ha a kilencvenes évek elején pár kócos legény nem kezd el együtt zenélni a szülők garázsában? Ha soha nem engedik őket nyilvánosan megszólalni, ha a zenei csatornák nem kezdik el játszani a Smells Like Teen Spirit-et? Akkor kérem nincs Nirvana, lehet, hogy nincs grunge, és elmarad a rockzene máig éreztető hatású forradalma. Plusz valószínűleg Kurt Cobain sem robbantja szét a fejét egy puskával – de ez már más téma, a legendává válás alapfeltétele már évezredek óta a leendő bálvány korai és tragikus halála. A játékiparban egyelőre nem kell túladagolni a heroint az örökös sztárstátuszhoz: elég, ha Te vagy az, aki megteremt, vagy elsőként sikeresen meglovagol egy felfutó trendet.

UGRÁS AZ ISMERETLENBE

1997 közepén az angol PC Gamer legénysége a DMA Design fejlesztőstúdiónál tett gyárlátogatást. A zsurnalisztákat kalauzoló marketinges sorban villantotta fel az újdonságokat, nagy hangsúlyt fektetve a csapat tankos-rombolós akciójátékára, a Wild Metal Country-ra, és a Nintendo 64-re szánt Body Harvestre. A látogatás végén egy iroda mellett elhaladva az angol kollégák egy furcsa, felülnézeti perspektívából szemlélt kettődés játékra lettek figyelmesek: a marketinges srác megállt egy pillanatra, egy gyors „Igen, ez is egy új játékunk lesz, valószínűleg jövőre jön ki" mondattal elintézte az egészet, aztán tovább terelte az újságírókat. A kettődés megjelenítés akkor már nem volt divat, a DMA nem ezzel a címmel akarta lenyűgözni a sajtót, így nem kapott külön figyelmet.

A DMA Design-t ma Rockstar North-nak hívják, a furcsa játék címe pedig **Grand Theft Auto**. A többi, ahogy mondani szokás, történelem: a GTA-ból minden idők egyik legsikeresebb játéksorozata lett, az újságírók elől rejtegetett rút kiskacsa alapjaiban rázta meg a játékipart. 1997-ben valószínűleg maguk a fejlesztők sem hitték, hogy ilyen méretes követ hajítanak a videojátékok óceánjába: a GTA saját zsánert teremtett, a negyedik számozott folytatás 2007 egyik legjobban várt játéka, ami bizton számíthat sokmilliós eladásokra. Csoda? Dehogy: a GTA jókor volt jó helyen, nem állt be a sorba, újat, izgalmasat mutatott – és remekül alkalmazkodott az átalakulóban lévő játékos-közönség igényeihez. Nem trendeket követett, hanem meghatározta azokat, új ösvényt taposva magának. Sikerre volt ítélve – de ezt akkor még senki nem tudta.

Az ezredforduló után hét évvel sok játékosban felmerülhet a kérdés: maradt még valami újdonság egyáltalán? Lelőttük az összes rusnya idegent, megfékeztünk minden elképzelhető terrorista-fenyegetést, felszabadítottunk minden egyes germánok által megszállt francia falucskát, kívülről ismerjük a híres versenypályákat, voltunk jedik, varázslók, gigászi kardokkal hadonászó fantasy-hősök, neveltünk kutyákat és zsebszörnyeket, fociztuk, kosaraztunk, prostikat és maffiózókat vertünk agyon… ezt fogjuk csinálni öt év múlva is, vagy tartogat még ismeretlen ízeket a játékok világa?

Mielőtt mindenki az (elképzelt) kardjába dőlne: persze, hogy tartogat. Csak nem feltétlenül abból az irányból érkeznek, ahonnan számítanánk rá. Van, aki az irányítás és az interfész megreformálásában látja a jövőt, és vannak, akik a hagyományos(abb) kereteket akarják új, izgalmas tartalommal megtölteni.

A KÖZÖSSÉG EREJE

A kilencvenes évek PC-s játékosai két érvet (oké, két elfogadható érvet, a többi hülyeség volt) hoztak fel a konzolvásárlás ellen: a konzolok világa nem ismeri az online játékot, és képtelen a felhasználó által kreált tartalmat felmutatni. Az első érv mára gyakorlatilag teljesen megdőlt: mindhárom konzolgyártó kínál valamiféle online szolgáltatást, ki évek óta érlelt, kiforrott rendszert (Xbox Live), ki most épülő, új lehetőségekkel kecsegtető szisztémát (Playstation Network), ki pedig családbarát, gyerkőcöket és felnőtteket egyaránt megmozgató tartalommal felturbózott csatornákat (Wii Channels). A felhasználó által kreált tartalom azonban még mindig nagyon, fájóan hiányzik a konzolvilágból. *Pedig fontos.*

Miért is? Azért, mert ez egymagában a mennyekbe emelhet egy-egy játékot, hosszú évekre tolva ki az általa biztosított szórakozást és játékidőt. Élő példa: Half-Life és **Counter-Strike**. A CS a mai napig a legnépszerűbb, online legtöbbet játszott PC-s multiplayer cucc. Pedig nem „hivatalos" anyag, eredetileg két amerikai tinédzser, Minh „Gooseman" Le és Jess „Cliffe" Cliffe dobta össze a népszerű Half-Life modifikációjaként. És a CS tényleg csak kiragadott példa, a PC-s FPS-ek, szerepjátékok és stratégiai anyagok szinte mindegyike büszkélkedhet a játékosok által hegesztett kiegészítő tartalommal – az igazán sikeres játékok esetében a bőség zavara áll fent, a HL2, a Battlefield, vagy az Unreal Tournament sorozat megszámlálhatatlanul sok, folyamatosan érkező modot kínál a rajongóknak, sőt, most már a jobb MMO-kat (igen, például a World of Warcraftot) is nagyon nehéz lenne elképzelni a lelkes amatőrök által gyártott interfész bővítések és átdolgozások nélkül.

Az újgenerációs konzolokkal megjelentek a letölthető bónusz tartalmak – de azért ez mégsem ugyanaz. Egyrészt többségükben fizetősek, másrészt pedig nem a játékos gyártja őket, hanem a fejlesztő / kiadó. A játékos modifikációs tevékenységének lényege pont az ingyenesség, és a földbe döngölő választék: törvényszerűen vannak / lesznek nagyon rossz, nagyon jó, és közepes modok is – viszont rengeteg van belőlük, így lehet válogatni.

Az utóbbi néhány év bebizonyította, hogy a saját tartalom létrehozásának vágya alapvető emberi igény – tessék egy pillantást vetni az internetre. A fórumokkal kezdődött, aztán a nép a blogolni kezdett, profilokat hozott létre, feltérképezte az online világban mozgó barátait, fájlokat, zenéket osztott meg velük, sőt, a nagyvilág elé tárta a saját fotóit és filmjeit is – korunk legnépszerűbb, naponta százezres-milliós látogatószámot produkáló weboldalai a közösségi, az egymás közti minél sokrétűbb kommunikációt a zászlajukra tűző szájtok.

Mi lenne, ha a közösségi mozgolódások erejét valaki megpróbálná átcsempészni a játékvilágba? Mi lenne, ha összekapcsolnánk az otthoni játékgyártás vágyát egy fejlett online szolgáltatással? Lesz, aki megpróbálja: a játék címe **Littlebig Planet**, és tulajdonképpen nem is játék, inkább univerzális eszköz a kreativitásod kiélésére.

KIS NAGY PLANÉTA

A Littlebig Planet már címében is programadó: Kisnagy Bolygó, játékbarkács a planéta minden ilyesmire kapható lakójának, erős online fonállal összefűzve. Az alapötletet a Konzol előző, április számában már kitárgyaltuk, de fussunk át még egyszer rajta.

Adott egy játékvilág, melynek minden aspektusát TE kontrollálod: létrehozhatod a saját játékod, benépesítheted szereplőkkel, teleszórhatod tárgyakkal és helyszínekkel, kreálhatsz csapdákat és kihívásokat. Aztán megoszthatod a többiekkel. A projekt mögött álló **Media Molecule** a figyelmetlen szemlélő számára újoncnak tűnhet (ebben a felállásban a LBP az első játékuk), pedig egyáltalán nem zöldfülűek – a csapat magja a Lionheadből vált ki tavaly, és duzzasztotta fel magát a manapság kifejezetten visszafogottnak számító húszfős létszámra.

Az ötlet első blikkre nem tűnik annyira forradalminak: *a revolúció a megvalósításban rejlik*. Első lépés: a Littlebig Planet világa elképesztően jól néz ki, a lehető legtávolabb áll a korábbi „pakold össze a saját játékod" próbálkozások egyszerű, korlátozott elemekkel dolgozó vizuális univerzumától. A cél az, hogy a játékos egy VALÓDI játék-országban érezze magát, ne ez végletekig stilizált, lebutított környezetben. Ennek megfelelően a játék a PS3 teljes grafikai eszköz- és effekttárát felvonultatja, a fejlesztők elmondása szerint azt szeretnék elérni, hogy a játékos egy élő-lélegző, végtelenül bájos mini-univer-









zumban mozoghasson – mintha valóra válna a gyermekkori álmod, gyűszűnyi méretűre zsugorodnál, és kalandos utazásra indulnál a szoba padlóján szétszórt játékok között.

Második lépés: *egyszerűség a komplexitásban*. A legtöbb szerkesztő / játékgyártó program itt szokott elbukni: vagy nagyon kevés opciót kínálnak (és így a végeredmény is roppant egyszerű és sematikus lesz), vagy túllihegik a dolgot, a vállalkozó kedvű játékosnak menük, gombok, és ikonok százain kell keresztülverekednie magát ahhoz, hogy elérjen valami kicsit is egyedi eredményt. A LBP ellenben néhány gombnyomással, az analóg karokkal és PS3 mozgásérzékelős irányítójával operál: festhetsz, építkezhetsz, szobrászkodhatsz és pakolhatsz – mindezt villámgyorsan, és nagyon átláthatóan. Okos ötlet, hogy a szerkesztő kezelését nem unalmas okító-módussszal tervezik a fejedbe verni, hanem magával a játékkal. A Media Molecule által legyártott (és az LBP megvásárlása után kapásból játszható) pályák egy része olyan feladatok végrehajtását igényli majd tőled (fess ki egy házat, pakolj össze egy hidat a továbbjutáshoz) amiket később, a saját pályáid / játékod létrehozása során bőségesen kamatoztatni tudsz majd.

Harmadik lépés: *a játékélmény*. Hiába a szépség, hiába könnyen hozzáférhető a szerkesztő, ha nem működik, vagy rosszul működik maga a játék. A LBP szeretne nagyon jól, és nagyon változatosan működni. Az eddig bemutatott LBP képek és videók egyfajta játékot és környezetet mutatnak be: egy háromdimenziós világba helyezett, de játékmenetében szigorúan kettődés platformert. A Media Molecule





szerint ez csak egy példa: példa az egyszerű, mindenki által érthető és játszható pályára / játékra. Azaz: nem csak ugrabugrálós cuccot kreálhatsz, hanem sok minden mást is. A „milyen mást?" kérdésre egyelőre titokzatos mosoly a válasz. A lehetőségek minden esetre adottak: az LBP világa teljes egészében modellezett fizikailag, így nem kell azzal törődnöd, hogy mikor, hol, mit fog csinálni a karaktered, hogyan fognak működni és adott esetben mozogni a tereptárgyak – minden azt csinálja, amit a valós életben elvárnál tőle. Ha felborítasz egy nagy vödröt benne egy labdával, a labda elgurul – pontosan arra és addig, amerre és ameddig a szobádban rugdosott társa tenné. A játékoknak nem te leszel az egyedüli használója: minden kreációnál lehetőség van többjátékos hancúrozásra, és komoly, egymás közti interakcióra. A játékokba tervezhető akadályok és logikai feladatok is igazodnak a multiplayer megközelítéshez: tervezhetsz olyan feladványt, ahol több karakter együttműködése (egy nyitja a kaput, a másik bemászik és tartja, a harmadik felmászik a tetejére, és bakot tart a negyediknek – aki a kapcsoló elfordításával leereszti a hidat) lesz szükség.

Negyedik lépés: *az irányítás*. A kész LBP pályákon nem zavar semmi a játékkal történő egybeolvadásban: a képernyőn nincsenek kijelzők, életerőcsíkok vagy feliratok. Mindent el lehet érni egy gombnyomással: az analóg karokkal mozogsz, a ravaszok nyomva tartásával szabadon mozgathatod a végtagjaidat, a digitális paddal különféle érzelmeket fejezhetsz ki, a kontroller döntögetésével pedig a karakter fejét döntheted jobbra és balra. A kitűzött cél: MINDENIKNEK rögtön egyértelmű legyen az irányítás, a komplex gomb-kombinációkat és bonyolult mozdulatsorokat száműzik a Littlebig Planetből. A kamera mozgatásával sem törődnöd: intelligensen követi az akciót, külső beavatkozás nélkül.

Ötödik lépés: *a közösség*. Hozd létre a saját játékod, és oszd meg a többiekkel. Nincs kedved létrehozni egy teljes játékot? Oké, akkor csinálj egy pályát. Vagy egy pálya-részletet. Vagy egy új gépet. Egy rejtvényt, egy épületet, egy új karaktert, egy új sapkát, egy új mázolmányt a kis kerti ház falán. Ha készen vagy vele, töltsd fel a nagy, közös adatbázisba, és nézd, ahogy a többi felhasználó leszipkázza, kipróbálja, és adott esetben véleményezi. Újabb csavar: ha úri kedved úgy tartja, feltételekhez kötheted az általad kreált tartalom felhasználását. Példa: létrehoztál egy új karaktert, de a többiek csak akkor használhatják a saját pályáikon, ha előbb teljesítik a (szintén általad létrehozott) pályán eléjük állított akadályokat – azzal a karakterrel, amit később a magukévá is tehetnek. Az új tartalom letöltésének rendje és mikéntje még nem ismert: a dolgok jelenlegi állása szerint a játékosok által barkácsolt dolgok ingyenesek lesznek, de persze jönnek a Media Molecule saját, professzionális (…és gyaníthatóan fizetős) tartalmi expanziói is.

KISNAGY JÁTÉK

A Littlebig Planet tipikus példája annak, amikor valaki más irányból közelíti meg a videojátékokat. Az inspiráció világos: a Media Molecule és a LBP-t gondozó Sony a MySpace és a YouTube weboldalak eszméletlen mennyiségű tartalmat kínáló világát szeretné átültetni játékformába – a hasonlóságot ők maguk sem tagadják, a fenti két szájt neve rendszeresen elhangzik a fejlesztői interjúkban. A Littlebig Planet más szempontból is fontos játék lehet: ha sikeres, új, modern arcot adhat a PLAYSTATION 3-nak, és megnyithatja előtte azt a (rendkívül széles) felhasználói bázist, ami iránt mostanság szinte mindenki áhítozik – a hagyományos hardcore játék-zsánereket túl komplexnek és fáradtságosnak látó, könnyen kezelhető és érhető játékokra, egyedül és a család többi tagjával is játszható élményekre vágyó „eseti" játékosokét. Azaz: új trendet alkothat, és igazán naggyá tehet egy első pillantásra aprócska játékot…

Liquid





KULISSZÁK MÖGÖTT

JÁTÉKGYÁROSOK: A SEGA TÜNDÖKLÉSE ÉS BUKÁSA

ÍRTA: WILSON



Kevés olyan kiadó, fejlesztő van ma a piacon, amely olyan gazdag és több évtizedre visszanyúló múlttal rendelkezik, mint a SEGA. A vállalat létrejöttét a második világháborúnak köszönheti: az egész világot átformáló konfliktus után az Egyesült Államok drasztikusan növelni kívánta katonai jelenlétét az összes kontinensen, bázisok és kihelyezett állomások sorát hozva létre. A tucatnyi katonát azonban szórakoztatni kellett, ez pedig hatalmas, eddig nem látott bevételi forrással kecsegtetett az akkori kor vállalkozói számára: ezt az alkalmat ragadta meg 1951-ben **David Rosen**, létrehozva a *Rosen Enterprisest* Japánban.

A KEZDETEK

A kis cég elsősorban az exportra támaszkodott, de az ötvenes évek végén Rosen már inkább az érmés gépek és a fotóboothok importálásával kereste a kenyerét. A vállalat növekedésnek indult, a dolgok pazarul mentek, 1965-ben Rosen egy helyi zenegépgyártó vállalatot vásárolt fel és olvasztott be, megtervezve és sorozatgyártásba küldve egy saját árkád gépet. Az új profilhoz vadonat új név dukált, így jött létre a ***Se**rvice **Ga**mes*, vagyis a SEGA. A „Periscope", az első SEGA gép hatalmas sikert aratott az egész világon – a cégre hirtelen rászakadt siker haszonlesõ hiénák tömegét csalogatta elő, Rosen pedig a vállalat eladása mellett döntött. Hosszas tárgyalások után 1969-ben a Gulf+Western konglomerátum került ki győztesen a licitből, minden valószínűség szerint azért, mert remek feltételeket kínáltak az alapítónak – Rosen megtarthatta a vezérigazgatói széket. A SEGA-nak csak jót tett a felvásárlás, hiszen anyagi jövője biztosítva volt, így a fejlődés immáron tényleg folyamatossá és látványossá válhatott.

INNOVÁCIÓ

Ötletekből nem volt hiány, Az 1971-et követő években a SEGA három történelmi lépést tett – az Astron Belt személyében megszületett az első lézerdiszk alapú árkád játék, ezt követte a SubRoc-3D, az első három dimenziós produktum, majd az SG-1000, a világ első otthoni konzolja. A SEGA fejlesztőként a lábát az akkori kor gépein keresztül vetette meg, az Atari 2600-as és a ColecoVisionös fejlesztések során jöttek létre az olyan klasszikus játékok, mint a Turbo, a Zaxxon vagy a Frogger. 1982-re a bevételek elérték a 215 millió dollárt, megteremtve ezzel a további terjeszkedés lehetőségét. Az amerikai divízió megszületése rosszkor, rossz időben történt – 1984-ben kártyavárként omlott össze az akkori videojáték piac, a befektetését és leginkább a pénzét féltő Gulf+Western mentő ötletként a frissiben megnyitott és lényegében csak az SG-1000-es projectekért felelős északamerikai kirendeltség eladása mellett döntött. Miután a flipperek gyártásával és forgalmazásával foglalkozó Bally Manufacturing Corporation megvásárolta a részleget, a japán szekció jövőjének biztosítása érdekében Rosen úgy döntött, hogy egy japán befektetőcsoport segítségét kéri. A felmentő sereg Hayao Nakayama és a mögé felsorakozott befektetők személyében érkezett, aki potom 38 millió dollárért cserébe az új tulajdonossá vált. Nakayama az új SEGA vezérigazgatója lett, míg Rosen az amerikai divízió első számú embere. A dolgot bonyolítja, hogy a rákövetkező évben a kissé szétzilált vállat ismét értékesíthetővé vált, a felvásárlások kusza káoszának végére 1984-ben a japán CSK tett pontot, felvásárolva mindent, amit csak lehet, a kiadót hatalmas vállalattá duzzasztva: megszületett a SEGA Enterprises Ltd. Az új elnök Rosen barátja, Isao Okawa lett, két évvel később pedig a Segát már a tokyói tőzsdén is jegyezték.

MASTER SYSTEM

Mint az fentebb olvasható, az 1984-es nagy amerikai videojáték válságot mindenki megsínylette. A vásárlók a konzolokat az immáron mindenki által elérhető, olcsó és kompakt személyi számítógépekre cserélték – az olyan hatalmas cégek, mint az Atari, a Mattel és a Coleco kénytelenek voltak vagy bezárni, vagy felszámolni minden szoftverfejlesztő és kiadó részlegüket. Ám korábban, 1983 július 15-én Japánban megszületett az a gép, mely egymaga felbolygatta a poshadt állóvizet: a Famicom, vagy ahogy 1985-től az USA megismerhette, a Nintendo Entertainment Sytem. Sikerén felbuzdulva a SEGA úgy döntött, hogy a bevételkiesést saját gép megjelentetésével kompenzálja. 1986 júniusában megjelent a SEGA Master System, a gép, amely nyíltan a Famicom babérjaira tört. A SEGA sokak által ízléstelennek és tisztességtelennek titulált marketingkampányba kezdett – a Nintendo ellenes reklámhadjárat alatt megszülettek az olyan legendás szlogenek, mint a „Genesis does what Nintendon't". A gép bukásra volt ítélve, a Nintendo a NES-sel az akkori piac 90%-át tudhatta magáénak. Hiába volt technikailag jóval kiforrottabb és fejlettebb a Master System, a potenciális vásárlókat eltántorította a 200 dollár feletti ár, de a legnagyobb csapást a Nintendo akkori elnöke, a Hiroshi Yamauchi által kidolgozott direktíva okozta: a NES elsöprő si-



SEGA MASTER SYSTEM

debüt: **1986. június** | cpu: **zilog z80**
adathordozó: **cartridge** | értékesített gép: **13 millió**



SEGA MEGA DRIVE

debüt: **1988. október 29.** | cpu: **motorola 68000**
adathordozó: **cartridge** | értékesített gép: **29 millió**

SEGA

kere okán a third party fejlesztőknek a konkrét munkafázis megkezdése előtt egy olyan szerződést kellett aláírniuk a Nintendo-val, mely arra kötelezte őket, hogy csak és kizárólag NES-re fejleszthetnek. A Master System így lényegében mindösszesen három kiadó játékainak támogatásával rendelkezett: az Activision, a Parker Brothers és a SEGA maga jelentetett meg játékokat. A SEGA a nehézségek ellenére tisztességesen támogatta a platformot, olyan klasszikusok születésének adva teret, mint a Hang On, az árkádokból átcibált Space Harrier, az Outrun és az After Burner. A Nintendo szerződések később a japán kormány nyomására érvényüket vesztették, ám a döntés túl későn jött, a Master System már fél lábbal a krematóriumban volt, a nagy húzócímek hiánya miatt a gép eltűnt a piacról (érdekesség: a legnagyobb sikert a jócskán elmaradott Brazíliában könyvelhette el, összességében a mai napig bezárólag összesen 13 millió példány fogyott a konzolból). Az akkori kedvenc karakter, Alex Kidd és az első konzolos kísérlet kudarcba fulladt.

MEGA DRIVE

A SEGA tanult a hibáiból – míg a Master System több éves hátránnyal ugrott fejest a mélyvízbe, addig az új konzol előbb startolt riválisánál. A Genesis – vagy ahogy Európában ismertté vált, a Mega Drive – egy éves előnyt élvezve 1988 október 29-én jelent meg Japánban, minden idők egyik legjobb nyitókínálatával (Altered Beast, Golden Axe, Super Hang On), hihetetlenül barátságos árcímkével. A Mega Drive már a kezdetekkor jóval nagyobb támogatást élvezett, mint elődje teljes életciklusa alatt, a legerőteljesebben az ekkoriban fejlődésnek induló Electronic Arts állt ki mellette. A Mega Drive nem csak az első 16 bites gép, de az első olyan konzol is, amely kompatibilis volt az előző generációs gép játékaival. Bár már négy hónapja a piacon volt a NEC TurboGrafx-16-os gépe, a Mega Drive remek marketingje, jó időzítése és lényegesen változatosabb, nagyobb játékkínálata lemosta a színről, konkurencia nem lévén – hisz a NES már kifutóban volt – a Genesis sikerre volt ítélve. 1991-ben két történelmi esemény került be a nagykönyvbe – megszületett Sonic, a SEGA mind a mai napig legismertebb és legsikeresebb karaktere (olyan Sonic lázat robbantva ki a világ gyerekeiből, amelyre senki, még a SEGA sem számított), a Nintendo pedig végre válaszolt a kihívásra – megjelent a Super Nintendo. A Mega Drive ekkoriban az észak-amerikai piac 55-65%-át tudhatta magáénak, így valóságos háború – egyesek szerint a konzolozás aranykorszaka – vette kezdetét. A SNES által keltett hisztéria okozta momentumvesztés kompenzálásaképp a SEGA ismét Sonic segítségét kérte, a Sonic the Hedgehog 2 pedig újból hatalmasat lökött a Mega Drive szekerén. Eközben az árkád oldal sem maradt újdonság nélkül, a Time Traveler mint a világ első holografikus játéka vált ismertté, 1993-ban pedig megszületett a később sorozattá váló Virtua Fighter. A bajok 1993-ban, a SNES térhódításával – mely leginkább az olyan játékok megjelenésének köszönhető, mint a Donkey Kong és a Super Metroid – kezdődtek, visszatekintve hihetetlenül ésszerűtlen döntésekre sarkalva a vezetőséget. A Mega Drive képességeinek kitolása érdekében megjelentek a konzol tetejére aggatható kiegészítők, mindjárt egy egész sor, igazi monstrumot varázsolva a közben lekicsinyített gépből (hasonlóan a PS Two-hoz). A SEGA CD az ekkoriban hódításnak indult optikai adattárolót népszerűsítette teljes multimédiás képességek csodáját hirdetve. Bár az eszköz hatalmasat bukott, a Nintendo ellenlépéseket téve megbízta a Sony-t egy a SNES-re tehető ugyanilyen kiegészítő gyártásáról – az expanzió végül nem került gyártásra, a Nintendo és a Sony között kenyértörésre került sor, így született meg a Playstation, de az már egy másik történet... Jött az új kütyü, a hardver képességeit a végletekig toló és továbbfejlesztő 32X, ami a kezdeti sikerek ellenére a villámgyorsan elapadó szoftveres támogatás miatt annak a rendje és módja szerint el is hasalt. Bejelentésre került a Sony Playstation, a Mega Drive és a SNES csillaga ezzel pedig leáldozott. 29 millió eladott géppel a SEGA legsikeresebb konzolja nyugdíjba vonult.

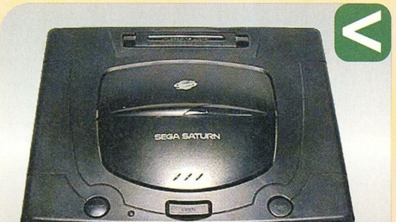
KÁIN – SEGA SATURN

1994-ben alapjában változtak meg a piaci körülmények. Eddig lényegében csak két szereplő párharca tartotta életben a videojáték szcénát, ám e ponttól nem kevesebb mint öt vállalat állt egymással szemben. A SEGA és a Nintendo mellé csatlakozott a Sony, a 3DO és az Atari. A legnagyobb veszélyt a Sony jelentette – a japán elektronikai vállalat ekkoriban elképesztő népszerűségnek örvendett, a walkman, a discman és az egyéb cikkek fényében a Playstation komoly fenyegetést jelentett, főleg mert a Nintendoval való együttműködés alatt sokat tanultak az ipar működéséről Japánban. A Playstation egyértelműen kijelölte az új irányvonalat a három dimenzió előtérbe helyezésével, ám nem volt idő arra, hogy a drasztikus változtatás egy



YUJI NAKA

A SEGA kezdeti sikereit többek között Yuyi Nakának köszönhető. Az eredeti Sonic project vezető programozójának nevét a NiGHTS-val és a Samba De Amigoval ismerhette meg a világ. 2006-ban kilépett a SEGA-tól, Prope néven saját stúdióit hozott létre.



SEGA SATURN

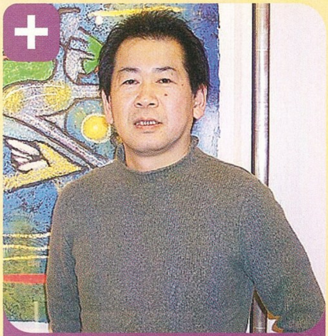
debüt: **1994. november 22.** | cpu: **2x hitachi sh-2**
adathordozó: **cd-rom** | értékesített gép: **10 millió**



SEGA DREAMCAST

debüt: **1998. november 27.** | cpu: **hitachi sh4 risc**
adathordozó: **gd-rom** | értékesített gép: **10.6 millió**

alapjaiban új gondolkodásmódot tükröző hardver képében valósuljon meg. Mivel a Master System incidens után még egy kései debüt nem szerepelhetett valós eshetőségként, kényszermegoldásként megszületett és 1995 május 11-én egyidejű amerikai – japán megjelenéssel piacra került a SEGA Saturn. A Saturn több szempontból önmagában is katasztrófa – a hardver maga a még manapság is gyerekcipőben járó többprocesszoros felépítéssel rendelkezett, amely elképesztően nehéz fejlesztői környezettel szolgált, főleg, mert a SEGA nem nyújtott megfelelő eszközöket, szemben a Sony hihetetlenül egyszerű, fejlesztőbarát Playstation territóriumával – ezek után nem meglepő, hogy kevesen vállalkoztak tényleges projectek elindítására, vagy ha mégis, akkor is csak a hardver egy kis szeletére fókuszáltak, inaktív állományba küldve a 8 processzor nagy részét. A dolgot bonyolítja, hogy a Saturn egyértelműen két dimenzionális látvány kipréselésére lett tervezve, ám a piaci igények által gyakorolt nyomás miatt a SEGA kénytelen volt 3D-s fejlesztésekbe és egy pótmegoldást képező 3D chipbe vágni, a gép gyenge paraméterei ellenére. Megismétlődött a Master System fiaskó: a kiadók többsége már a kezdetekben elhatárolódott a konzoltól, alig pár nagyvállalat döntött a támogatása mellett, ám ők legalább erőteljesen, tucatnyi játékot készítve tartották életben a Saturnt. Bár négy hetes előnnyel és a játéktermekből átemelt Virtua Fighterrel rendelkezett a Playstationnel szemben, egy létfontosságú tényezőben jelentősen lemaradt, ez pedig az ár. Míg a PlayStation 299 dolláron startolt, addig a Saturn majdnem másfélszer drágábban, 399-ért. A felár az amerikai vásárlók többségénél eldöntötte a „mely konzolt vásároljam meg" kérdést, ráadásul a Sony olyan erőteljes reklámhadjárattal indította útjára első gépét, melyre válaszolni gyakorlatilag lehetetlen volt, főleg, mert új célközönséget, az érett, húsz éven felüli férfiakat célozták meg elsősorban. A Playstation gépezet beindult, megállítani senki sem volt képes – a Saturn alig fogyott és gyakorlatilag épkézláb, nagyobb közönséget vonzani képtelen, a hardcorenak szóló címekkel próbált talpon maradni, sikertelenül. Érthetetlen módon Sonic szinte mindvégig a háttérben maradt, pedig ha volt olyan ütőkártya, mely ha kis időre is de megfordíthatta volna az állást az ő volt. Utolsó lépésként a Saturn internetes képességeket kapott a NetLink adapter megjelentetésével, a gép sorsa már eldőlt – alig 10 millió értékesített konzol után 3 évvel annak debütálása után lekerült a polcokról. A Saturn nem halt meg teljesen, azon kevés retro konzolok egyike, melynek emulációja mind a mai napig nem megoldott, így biztosak lehetünk abban, hogy az elkövetkezendő években még hallunk róla, főleg most, a többmagos processzorok elterjedésével.



YU SUZUKI

Suzuki aktív fejlesztőként az AM2 első számú embere volt. Nevéhez olyan klasszikusok köthetőek, mint az Outrun, a Space Harrier, a Virtua Fighter és a Shenmue (mely mind a mai napig a valaha készült legdrágább videojáték). Jelenleg a Shenmue Online-on dolgozik, még mindig a SEGA boszorkánykonyhájában.



ÁBEL – DREAMCAST

A SEGA történetének során második alkalommal kellett gyakorlatilag a nulláról induló újból fellendíteni a céget – a Master System után a Saturn is megbukott, gyakorlatilag ugyanúgy, ugyanazokat a hibákat ismételten elkövetve. Az új gép nem kezdhetett tiszta lappal, a korábbi SEGA konzoltulajdonosok többsége már átpárolt a konkurens gépek valamelyikére, a keménymag elvárásai korántsem voltak olyan magasak, mint korábban, így sűrű imádkozás közepette csapódott be a videojátékok égiszére 1998 novemberében a Dreamcast. A DC története jól indult, képességeit tekintve jóval túlmutatott az ekkor piacon lévő Playstationön és a Nintendo 64-en, az első 128 bites konzolként megmutatta a fejlődés egy lehetséges útját. Immáron erőteljes 3D-s képességei, a Windows CE alapú egyszerű, átlátható fejlesztőkörnyezet nagy sikerrel kecsegtetett, az pedig nem is maradt el, a Dreamcast európai és amerikai bemutatkozásra fényes üstököskként ragyogta be az eget, éveken át a DC volt minden idők legkelendőbb gépezete. Az olyan játékok, mint a Virtua Figher 3 és a Sonic Adventure azonnal, széles közönséggel szerettették meg a gépet mind Japánban, mind a világ többi részén. A DC több fronton forradalmi újdonságokat hozott, az LCD képernyővel felszerelt memóriakártyán felül a legnagyobb ütőkártya az ingyenes, remek infrastruktúrával rendelkező SegaNet volt. Az átfogó online szolgáltatás teljes körű multiplayer élményt nyújtott a betárcsázós, később pedig a szélessávú internetelréssel rendelkezőknek. Az ekkoriban még gyerekcipőben járó online játékok ellenére a szolgáltatás hatalmas sikert aratott, mely sikercímek sorozatát eredményezte. A Quake 3, a Phantasy Star Online, az Unreal Tournament és az NFL2k1 DC tulajdonosok százezreit kötötte le nap mint nap. A szoftvertámogatás erősnek és aktívnak tűnt, bár az Electronic Arts harmadik alkalommal már nem merte megkockáztatni egy újabb SEGA platform kiszolgálását. A Dreamcast jelentős lépést tett az árkád és az otthoni konzolvilág összekapcsolása felé, a párhuzamos fejlesztéseknek hála olyan pénznyelő csodák váltak elérhetővé, mint a Crazy Taxi és a Soul Calibur. Csupán pár hónap kellett a már évek óta piacon lévő Nintendo 64 lehagyásához, de a lendület nem tarott ki sokáig. 1999 áprilisában a Sony bejelentette a Playstation utódját, a PS1-es játékkínálattal teljes egészében

divízió	AM1	AM2	AM3	AM4	AM5	AM6	AM7	AM8	AM9
új elnevezés	Wow Entertainment	Sega-AM2	Hitmaker	Amusement Vision, Ltd.	Sega Rosso	Smilebit	Overworks	Sonic Team	United Game Artists
referenciák	• Die Hard Arcade • Dynamite Cop • House of the Dead • Sega Bass Fishing	• After Burner • Daytona USA • Ferrari F355 • Fighting Vipers • Outrun • Shenmue • Space Harrier • Virtua Cop • Virtua Fighter	• Crazy Taxi • Virtua Tennis • Virtual On	• F-Zero GX/AX • Super Monkey Ball • Virtua Striker	• Initial D Arcade Stage	• Panzer Dragoon Orta • Jet Set Radio	• Phantasy Star • Shinobi • Skies of Arcadia • Streets of Rage	• Billy Hatcher • Burning Rangers • Chu Chu Rocket • NiGHTS • Phantasy Star Universe • Puyo Pop • Ristar • Samba de Amigo • Sonic the Hedgehog	• Rez • Sega Rally • Sega Rally 2 • Space Channel 5

kompatibilis PS2-t, a hír pedig már önmagában elég volt ahhoz, hogy elterelje a figyelmet a Dreamcast-ról. A DC sorsa a PS2 megjelenésével gyakorlatilag megpecsételődött, a hardveresen látványosan erősebb Sony gépezet az akkut géphiány ellenére minden nehézség nélkül golyózta ki a japán piacról a DC-t, az ismételten agresszív marketingkampánnyal az árcsökkentés és a tucatnyi akció ellenére sem a DC, sem a SEGA nem bírt. A Playstation 2 a sikercímek folytatásaival kecsegtetve valósággal lesöpörte konkurensét a terepről, ráadásul 2000-ben mint a Nintendo, mind az új szereplőnek számító Microsoft is előhúzta a következő generációs aduászt, ráadásul a hatalmas pénzösszegeket felemésztő saját projectek (különösen gondolva itt a több száz milliós Shenmuera) nem térültek meg. Az ezredforduló végeztével a third party fejlesztők többsége elpártolt a DC-től, vagy törölve, vagy PS2-re átcipelve éppen futó projectjeit. Hatalmas problémát jelentett még a gép életciklusának elején feltűnt warez: a hagyományos CD lemezre írt játékok tömege néhány régióban drasztikusan visszavetette a szoftvereladásokat. A Dreamcast gyártása végül alig két és fél év után 2001 márciusában véget ért, a DC alól pedig 2002-ben végleg kihúzták a szőnyeget. A DC talán a legnagyobb túlélő, hivatalos „halála" óta több mint száz új játék jelent meg rá, igaz, ezek többsége kizárólag Japánban, vagy homebrew fejlesztésként. A teljeskörű hardvertámogatás a minap ér véget, a GD-Romok gyártásának beszüntetése pedig úgy néz ki, hogy az utolsó szög beverése az utolsó SEGA konzol koporsójába.

VISSZA A KEZDETEKHEZ

A Saturn, majd a Dreamcast bukása után nem volt kérdéses, hogy a SEGA a túlélés érdekében drasztikus lépéseket kell, hogy tegyen: tett is. Mindenki legnagyobb megrökönyödésére a DC gyártásának beszüntetésével egy időben a teljes hardverrészleg felszámolásra került, a vállalat pedig visszatért a gyökereihez, pusztán kiadóként / fejlesztőként működve tovább. A cég innentől fogva mint SEGA Corporation ismert a piacon. A teljes kiadáscsökkentés érdekében a már futó, más platformra átterelt projectek kiadói jogait más cégek számára értékesítették – ilyen volt például az Xboxos Jet Set Radio Future – a már megjelent Dreamcast játékok sikeresebbjei pedig más platformra is átköltöztek. Beköszöntött a Crazy Taxi korszak, tucatnyi folytatás és egyéb mellékvágány látott napvilágot. Az árkád részleg életben tartásában pedig a Namco, a Nintendo és a Microsoft segédkezett. A SEGA egyszerű üzletpolitikát folytat manapság – jelenlét több platformon, ismert figurák előhúzása, régi franchiseok felélesztése. A váltást leginkább Sonic sínylette meg, aki a DC éra óta nem vett részt értékelhető kalandban. A hardvergyártás beszüntetése után több válsággal is meg kellett küzdenie a kiadónak. 2003-ban a CSK alapítójának, az évek alatt a Segára 40 milliárd dollárt költő Isao Okawának halála a CSK kegyeiből való kitaszítással járt, a SEGA egy évtized után újból a piacra került. A gödörből a pachinko gépekben utazó Sammy segítette ki a saját levében rothadó romhalmazt. A Sammy irányítása alatt a SEGA kénytelen volt figyelmét az árkádra összpontosítani, a háttérbe szorítva a veszteséges konzolrészleget. A fúzió 2004 közepén vált teljessé, amikor a Sammy 1.1 milliárd dollár értékű felvásárlás után a SEGA tulajdonosává vált, így hozva létre a SEGA Sammy Holdings-ot, napjaink legnagyobb videojátékokkal foglalkozó megakorporációját. A lépéssel az elkövetkezendő évekre biztosítva látszik az egykoron virágzó vállalat anyagi jövője. A SEGA manapság a nyugati piac felé kacsingat, a 2004-es nagy reorganizációt követő AM díviziók bezárását / összevonását követően az elmúlt évben Angliában egy új divízió jött létre. Friss hír a vállalat háza tájáról április végén, jelen sorok írásakor röppent fel, miután a Marvel mint stratégiai partner képbe került: a képregény univerzum leghíresebb karakterei – a Vasember, Hulk. Amerika Kapitány és Thor – több éves vendégszereplésre számíthatnak a közeljövő konzolos játékaiban. A külsős licenszek használata a modern SEGA stratégiai alappillére, a Gearbox és az Obsidian az Alien franchiseot babusgatja, a Shiny pedig a The Golden Compass-t: olybá tűnik, hogy a SEGA vékony pallón egyensúlyozva kívánja megtalálni az egyensúlyt a régi és az új – akár mások által létrehozott – sorozatok között, szembeszállva a képregény- és filmadaptációk készítésében évtizedes múlttal rendelkező Activisionnel, az EA-val, a THQ-val és más gigászi mamutokkal. A verseny talán még sosem volt ilyen szoros kiadói fronton, mint most, de csak az idő a megmondhatója, hogy a SEGA jó lóra tette-e fel az utolsó fillérjeit. A 2007-es SEGA már csak árnyéka annak a hatalmas birodalomnak, mely két évtizeden át formálta a videojáték ipart, az árnyak pedig a napfelkeltével hajlamosak eltűnni: hatalmas veszteség lenne, ha a palettáról eltűnne az egyik legpatinásabb öreg motoros, de egyszer minden történetnek vége kell, hogy szakadjon – a konzolgyártás frontján ez már megtörtént és nagyon úgy néz ki, hogy szoftverfronton sem lesz más a helyzet.



TETSUYA MIZUGUCHI

Fénykorában a United Game Artists élén tevékenykedett, többnyire zenével kapcsolatos projekteken. Legismertebb munkája a Rez és a Space Channel 5, de a kultikus SEGA Rally Championshipben is nagy szerepet vállalt. A SEGA - Sammy fúzió után saját céget alapított, jelenleg a Q Entertainment-nél alkot.

CRAZY TAXI



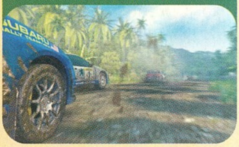
OUTRUN



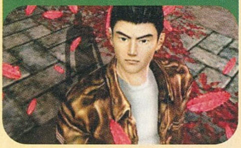
PANZER DRAGOON



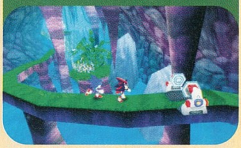
SEGA RALLY



SHENMUE



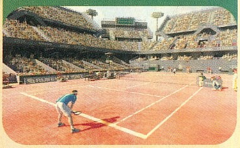
SONIC



VIRTUA FIGHTER



VIRTUA TENNIS



Visszatekintő

MEDAL OF HONOR



'99

MEDAL OF HONOR

kiadás éve: 1999 I platform: playstation



Kevés játéknak sikerül elsőre elérni azt a szintet, amely elválasztja egymástól a klasszikus és a kiváló produktumokat – a Medal of Honor a kevés kivételek egyike. A Ryan közlegény megmentése szelét meglovagoló MOH nem szokványos tucatszemét filmadaptáció, hanem a platform képességeit és az éppen akkor népszerű irányvonalakat számításba vevő egyedi próbálkozás. Az egyértelműen a két évvel korábbi GoldenEye nyomdokait követő játékmenet tökéletes keveréke a klasszikus FPS elemeknek és az újdonságnak számító lopakodós irányvonalnak. Az ekkoriban még kiaknázatlan második világháborús környezetbe ágyazott húsz misszió többsége éppen ezért nem is a vegytiszta lövöldözésről, hanem a rendelkezésre álló eszközök használatáról és a kaméleonként a környezetbe ágyazódásról szólt – itt még jelen volt a későbbi epizódokban gyakorlatilag elfelejtett kémkedés, a náci egyenruha felöltése, a titkos dokumentumok megszerzése, bizonyos járművek vagy fegyverek szabotálása, valamint az egyes missziókat követő részletes statisztika, mely gyakorlatilag a létező és elképzelhető összes információt tartalmazta. Az alig másfél-két évvel korábban bemutatott Dual Shock kihasználása nem éppen csillagos ötös munka, a Medal of Honor egyik Achilles-sarka az időnként komoly gondot jelentő irányítás. A hangszekció 17, kizárólag a játék számára komponált nagyzenekari művet vonultatott fel a zseniális effektparádét megfejelve – a II. Világháború kaotikus ólomzáporának hangulatát tökéletesen átadták a robbanások fülsiketítő robajai, a katonák üvöltözése, a gellert kapott golyók anyagfüggő csilingelése. A MOH grafikailag messze nem tűnt ki az átlagból, a pixelizált falak, az elmosott figurák és a rövid látótávolság miatt technikailag meg sem közelíthette a DC hajnalának 3D-s parádéját, de ez nem akadályozta meg a játékot abban, hogy hatalmas sikerrel övezve robbanjon be a Playstation kínálatba. Falba csak Németországban ütközött, ahol „unter der ladentheke”, vagyis csak és kizárólag a pult alól megvásárolható formában juthatott hozzá az egyszeri gamer.

konzol **1999.12** I **91%**

'00

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

kiadás éve: 2000 I platform: playstation, game boy advance



Ha egyszer egy szekér beindul... Csupán egy évet kellett várni a folytatásra, mégpedig nem is akármilyenre: a Medal of Honor Underground rajongók nedves álma, hiszen minden hibát javított, amely miatt elődjét kritizálni lehetett. A fejlesztést még mindig az eredetit is jegyző DreamWorks végezte, de Ryan közlegény hagyatéka minél inkább kezdett történelmibb megközelítésbe átfordulni. Az irányított szereplő ezúttal egy hölgyemény, mégpedig a francia ellenállás tagja, a játék ennek rendje és módja szerint Párizs utcáin nyit. A játékmenet alapját képező formula mit sem változott, a lopakodás és a színtiszta harc közötti egyensúly megtalálása második alkalommal is sikerült, így fér meg könnyedén egymás mellett a hatalmas V2-es rakéták szabotálása, a fegyvergyárak felrobbantása és a turistaként vagy újságíróként való flangálás a náci bázisok közelében. A MOH egyik erőssége az esetek többségében a mesterséges intelligencia volt, az Underground pedig nem hazudtolja meg magát – ha drasztikus fejlődés nem is tapasztalható, az azért nyilvánvaló, hogy nem a célkereszt elé rohanó droidok, hanem néha gondolkodásra is képes poligonkatonák szaladgálnak a képernyőn, akik ha kell fedezékbe vonulnak, falakon ugrálnak át és kivárják a megfelelő alkalmat a tüzelésre. Korábban is volt már példa társak szerepeltetésére, így ez marginális továbbfejlesztésként nem könyvelhető el, de a tudat, hogy nem egyedüli hősként kell végigküzdeni a második világháborút mindenképp üdvözlendő. A kötelező érvényű grafikus újrapolírozás remekül sikeredett, az Underground intenzívebb, színes-szagos nappali pályái, valamint remek fény/árnyék kezelése és pár fokkal jobb textúrakezelése miatt a PS életciklusának végén kisajtolt mindent a hardverből, amit csak lehetett – pont úgy, mint a későbbi GBA verzió, amely a kis handheld technikai paramétereit meghazudtolva kifejezetten tetszetős, szintén 3D-s játékteret vonultatott fel.

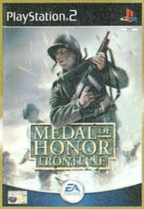
konzol **2000.11** I **81%**



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

'02

kiadás éve: 2002 | platform: playstation 2, xbox, gamecube



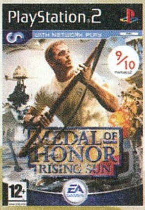
A konzolgeneráció váltással járó bonyodalmak miatt a harmadik Medal of Honor a szokásosnál később, két évvel az előd után ért partot. A Frontline pontosan az a játék volt, amelyre a Ryan közlegény megmentése kapcsán mint adaptáció először az ember eszébe jut. Kezdődik mindez a grandiózus nyitópályával, a normandiai partraszállással, mely nem csak az emberiség történelmének egyik legvéresebb csatája, de Spielberg áldásos munkájának köszönhetően az egyik leglátványosabb is, a Frontline megvalósítása pedig többszörösen is emlékezetes, hiszen végre megvalósulhatott az az álom, amely a film óta ott élt az FPS rajongók szívében: ott lenni a harctéren, együtt küzdeni az előretörésért a katonákkal. A fedezékről-fedezékre való kúszás, a bombatölcsérek által nyújtott menedék illúziója, a felülről megállíthatatlanul özönlő golyózápor és a közben folyamatosan elhulló bajtársak terrorja már önmagában díjnyertessé varázsolhatta volna a Frontline-t, de ami ezután következett volt az, amely meghatározta a második világháborús FPS-ek évekkel későbbi dömpingjét. Töménytelen utcai küzdelem, figyelmetlenség esetén azonnali halállal járó közelharcok és folyamatos, intenzív akcióhullám. A lényegesen erősebb hardver lehetővé tette egy kifinomultabb, reálisabban viselkedő mesterséges intelligencia bemutatását olyan karakteranimációval párosulva, melynek köszönhetően az elődökben elmosódott pacaként katonát játszó poligonbabák katonákká, veszélyes ellenfelekké avanzsálódtak. Talán a Frontline volt az utolsó Medal of Honor, melyben még ott volt a lopakodás szikrája, de a harmadik résszel egyértelművé vált, hogy a későbbi folytatások inkább a látványos és hatásvadász lőfegyver fetisizmusra gyúrnak rá. Bár mai szemmel nézve a Frontline tipikus elsőgenerációs játéknak tűnik grafikus szempontból, akkor és ott nem volt szebb nála – az immáron az Electronic Arts-on belül fejlesztett FPS nem meglepő módon szinte minden díjat bezsebelt és egyöntetűen pozitív fogadtatásra talált.

konzol **2002.06** | **9**/10

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

'03

kiadás éve: 2003 | platform: playstation 2, xbox, gamecube



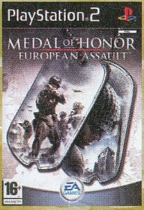
A gondok a sorozat színvonalával a Rising Sunnal kezdődtek – az alig egy éves hiátus a negyedik és az ötödik rész között már intő jelül szolgálhat. A Rising Sun a világháborús FPS-ek által valamilyen érthetetlen okból hanyagolt csendes-óceáni hadműveleteket karolja fel. A nyitány tökéletes, a pearl harbori meglepetésszerű japán támadás az előd partraszállását hellyel-közzel megszégyenítő tíz perces orgia tökéletesen megadja az alaphangot, ám az ezt követő missziók olyan monoton linearitásba torkolnak, mely a Medal of Honor hagyaték sárba tiprása. A Rising Sun nem szól másról, mint a véget nem érő ólomszórásról, mindent és mindenkit szétlőve, aki csak él és mozog. A mesterséges intelligencia, mint olyan minden bizonnyal kimenőt kapott, a gyávaságot nem ismerő japán katonák örömmel vetik magukat a célkereszt elé, vagy ha az nem megy, hát addig üvöltöznek segítségért, míg fel nem fedik a pozíciójukat és a játékos komótosan nem sétál oda hozzájuk egy kis kezelésre. Az agyonszkriptelt pályaszakaszok néha börleszk jeleneteket megszégyenítő komikumba fordultak, az utolsó élőlénytől is megtisztított pályán valamilyen csoda folytán mindig egy hadtestnyi ellenség jelent meg, amint sikerült találni egy rögzített gépfegyverállást. A grafikus oldal is megszenvedte a fejlesztőváltást, a Rising Sun nem csak csúnyább mint a Frontline, de teljesítmény szempontjából is jócskán elmarad attól – a szinte állandó jellegű framerate probléma nem csak a külső, de a belső helyszínek esetében is felüti a fejét, annak ellenére, hogy a lokációk többsége ugyanazon sablonelemekből áll össze csak épp más formában. A helyzeten a temérdek bug sem segít, de minden negatívuma ellenére a Rising Sun élvezetes, szórakoztató FPS – semmi több.

konzol **2003.11** | **7**/10

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

'05

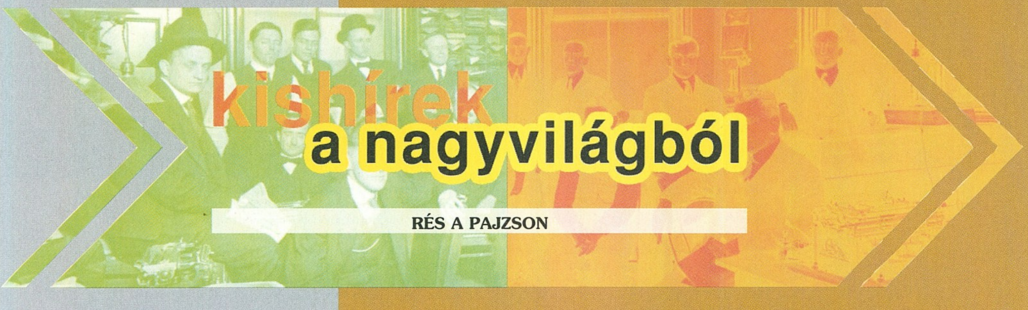
kiadás éve: 2005 | platform: playstation 2, xbox, gamecube



A historikus szempontból utolsó – mivel a Vanguard bemutatása csak mostani számunkban történik meg friss megjelenés lévén – PS2-Xbox-Gamecube generációs Medal of Honor különleges eset: az European Assault lényegében egy fantomproject volt irreális megjelenési dátummal, de mindennemű kép vagy videoanyag nélkül, míg nem egy napon váratlanul betoppant. Különleges eset, mert időközben már több, az ex-MOH fejlesztő által létrehozott Call of Duty is megjelent, amely magasra tette lécet, így volt miből tanulnia a sokadik résznél járó sorozatnak. Tanult is, a nevével ellentétben nem csak az európai hadszínteret, de két küldetés erejéig az afrikai hadjáratot is feldolgozó FPS a szintén konkurens Brothers in Arms által népszerűvé tett csapat alapú küzdelmet helyezi előtérbe, a missziókat nem egyedül, hanem több társsal együtt teljesítve. Az alig tíz küldetés viszont legalább sokkal nyitottabb, nem annyira lineáris, mint a Rising Sun struktúrája – a mellékküldetések és az alternatív feladatok remekül feldobják az összképet, a realitástól jelentősen eltávolodó „bossfightok”, nevesített szupererős náci katonák elleni harc újabb bőrréteget terít az egyszerű FPS vázra. Ez a magasra csavart intenzitás a komplex pályadesign ellenére a lopakodás gyakorlatilag teljes szanálását vonta maga után, így az European Assault egy tetszetős, ámde kevés újdonságot felvonultató és néhol hatalmas bugokat elővillantó epizód, ami nagyobb odafigyeléssel akár még a Frontline kult-státuszát is elérhette volna.

konzol **2005.07** | **7.5**/10

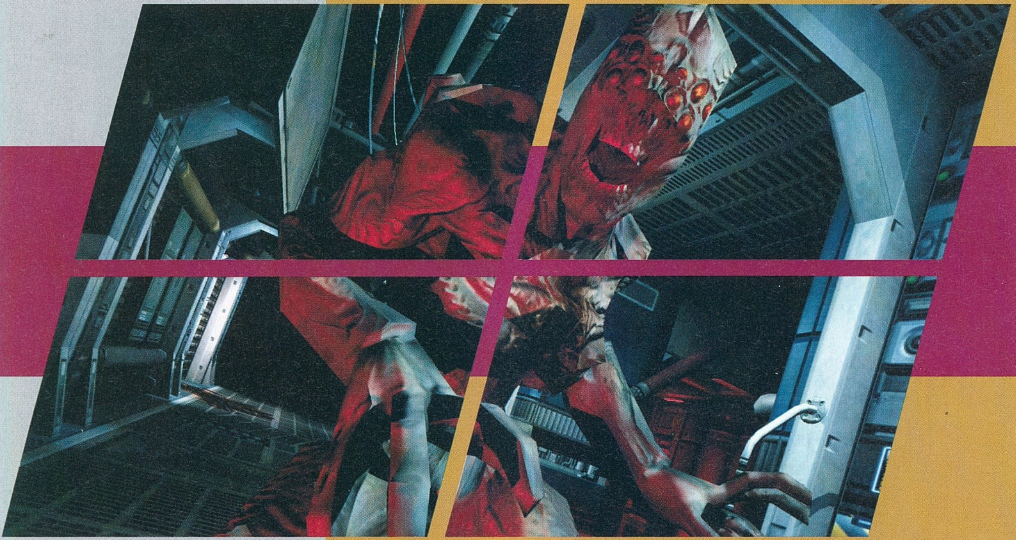




kishírek a nagyvilágból

RÉS A PAJZSON

Egy rendszer sem védtelen, nincs tökéletes biztonsági szisztéma, minden feltörhető: korunk információs szupersztrádája nem csak mindentudás egyetemes gyűjtőhelye, de a mackósok számára egy olyan új út a betöréshez, ahol nem strázsálnak őrök, amit nem pásztáznak állandóan kamerák, és ahol nem fenyeget a szemtanúk általi lebukás lehetősége – elviekben. Hiába kerüli is meg bárki a falakat, hiába fúr magának alagutat, előbb vagy utóbb, de tette napvilágot lát. Valaki tovább tud lépni, valaki viszont magába roskad: jelen két oldalon azokat az eseteket vesszük szemügyre, amikor egy-egy videojáték esett a tolvajok, vagy a média áldozatává.



DOOM3

A külső támadások területén az id software gyakorlatilag már szakembernek számít – az FPS-ek fejlődésében úttörő szerepet vállaló fejlesztőcégnek a kilencvenes évek közepe óta gyakorlatilag nem volt olyan projectje, mely a fejlesztési fázis alatt ne került volna illetéktelenek kezébe. 1999 márciusában az akkor még erősen készítés alatt álló Quake 3 Arena egy változata került fel az internetre, 2002 novemberében pedig a **Doom 3** sem kerülhette el a végzetét. A csomag a májusi E3-on bemutatott új Doom felvonás prezentációját tartalmazta, a 380 megás zip file-ban az intro és három játszható pálya szerepelt. „Olyan sokszor esett már meg velünk, hogy az ember egy idő után hozzászokik." Az id vezérigazgatója, Todd Hollenshead beletörődésről tett tanúbizonyságot. „Amikor viszont megtörténik, borzalmas érzések kerítenek a hatalmukba. Olyan, mintha egy közeli ismerősöd halna meg. Nem szeretném túldramatizálni, hisz tudom, hogy ez csak egy videojáték, de ez az életünk része."

Pre-alpha verzióról lévén szó a kiadás messze állt a véglegestől, ez leginkább az általa nyújtott teljesítményben mutatkozott meg: mivel a kód még nem volt optimalizálva, az akkori kor legerősebb hardvere sem tudta teljes pompájában emberi sebességgel megmozgatni. Mint mindig, a modkommuna ezúttal is talált megoldást a problémára, a neten már másnap több tucatnyi config file jelent meg, mely a beállításokat módosítva impresszív képfrissítési értékkel mozgatta meg a forradalminak számító engine-t.

A leakelés mögött álló személy vagy személyek kiléte máig nem ismert – számtalan pletyka és összeesküvés elmélet látott napvilágot, a leghitelesebbnek és a leglogikusabb elképzelésnek az bizonyult, mely az incidens mögött az ATI-t látta. A videokártya-gyártó megavállalat volt a felelős '99-ben a Quake 3 korai verziójának kijuttatásáért is, ráadásul nem egy fejlesztőcég – köztük a Valve – tett már a nagy nyilvánosság előtt panaszt a vállalat ellen, mivel az rendkívül hanyagul kezeli a titoktartási szerződésekben foglaltakat. (Ehhez kapcsolódó érdekesség az az eset, amikor az Ati a még szinte alig bejelentett Unreal 2 egy remekül funkcionáló verziójával feltöltött laptopot adott át a Valve-nek.) Azonban a kérdés, hogy vajon a Doom 3 leakeléséből miként is profitálhatott volna az ATI, nem került megválaszolásra, így a rejtély rejtély marad. A Doom 3 megjelenését a 2003 szeptemberi időpontról arrébb tolták – Carmack a rosszul belőtt fejlesztési időt jelölte meg indokként, de az sem elhanyagolható tény, hogy ugyanebben az időszakban jött volna mind a Half-Life 2, mind a HALO 2, ennyi versenyzővel birokra kelni pedig kockázatos lett volna, így a két párhuzamosan futó botrány kapóra jött, a Doom 3 pedig kapott egy kis haladékot.



HALF-LIFE 2

A leak probléma a legkényesebben a Valve-et érintette – az akkor alig egy befejezett játékkal büszkélkedő fejlesztőcég a 2003-as E3-on mutatta be nagy hype-ot követően a legendás **Half-Life** folytatását, mely számos díjat zsebelt be az expó alatt és után, játékosok millióit ejtette rabul, valamint egy megdöbbentő, még az évi megjelenési dátumot tűzött ki. Ám a szeptember végére / október elejére datált piacra kerülés nem következett be, a Valve állítása szerint azért, mert a vállalat hálózatát egy meg nem nevezett személy feltörte, az azon tárolt teljes HL2 forráskódot pedig ellopta és a netre szabadította. A hacker az Outlook XP levelezőprogram egy befoltozatlan biztonsági rését használta ki, a több órás másolási folyamat végeztével pedig egy komplett HL túlélőcsomaggal távozott. Öt nappal a támadást követően, 2003 októberében a build megjelent – nem egyszerű alpha verzióról volt szó, a pakk lényegében az E3-as pályademonstrációkat tartalmazta, jó pár befejezetlen és a főmagba be nem kötött pályával, karaktermodellel, textúrával és hangfile-okkal.

Mi ebben az érdekes? Az, hogy mindez alig pár héttel a tervezett megjelenés előtt történt, a játék mégsem tűnt késznek, sőt, végleges állapotban gyakorlatilag csak az engine volt, az pedig nem elég egy játék kiadásához. Legalábbis nem dobozos formában. Az orosz modközösség élelmességének köszönhetően aztán alig pár hét alatt úgymond „befejezték" azt, amin a Valve még hónapokat dolgozott, illegális kiadás formájában pedig kereskedelmi forgalomba is hozták mindenki legnagyobb meglepetésére.

A Valve hivatalosan október másodikán reagált, Gabe Newell elismerte a támadás tényét és a forráskód megszerzését, egyúttal arra kérte a rajongótábort, hogy segédkezzenek a tettes vagy tettesek felkutatásánál. „Nos, ez nagyon nem jött jól, nem mondhatnám, hogy ezek a legszebb napjaim a Valve-nél." A felhívás nem járt sikertelenül, az amerikai szövetségi hatóság bevonásával 2004 nyarára befejeződött a nyomozás. A kódot egy 18 éves német fiatal, a hírhedt Sasser vírust is jegyző „Axel G" néven futó hacker szerezte meg. A Valve és az FBI csapdát állított, az elkövetőt egy a hálózat biztonságáért felelős pozíció felajánlásával az Egyesült Államokba akarta csalni, hogy az úr a gépről leszállva nem a munkaszerződésével, hanem egy karpereccel legyen gazdagabb. A tervről még időben értesült a német kormány, a nemzetközi incidens elkerülése érdekben Axel G-t már indulása előtt letartóztatták, vádat emeltek ellene, később pedig el is ítélték.

A történet vége? A Half-Life 2-t először 2004 áprilisára, majd őszére tolták, a játék 2004. november 16-án megjelent, a többi pedig már történelem: a Valve hihetetlen rohamtempóban befejezte a játékot, az általa bezsebelt megszámlálhatatlan trófea pedig mindent elmond arról, hogy a végeredmény milyen minőségi szintet képvisel.



Doom 3



Half-Life 2



Half-Life 2



GTA Hot Coffee

FORRÓ KÁVÉ

Csontig lerágott, unalmas, de a cikk szempontjából megkerülhetetlen a Grand Theft Auto: San Andreas megjelenése kapcsán kipattant „Hot Coffe" botrány. A forró kávé incidens nem csak az elmúlt évek, de minden idők talán legnagyobb videojátékkal kapcsolatba hozható felhajtása. A GTA sorozat mindig is remek alapul szolgált a középszerű ügyvédek és az inkompetens politikusok számára egy kis hírveréshez, így nem meglepő, hogy a San Andreas is kereszttűzbe került. A bajok 2005 nyarán ütötték fel a fejüket, amikor a PC verzióhoz megjelent egy rajongó által kreált mod. A Hot Coffe az alapjátékban benne lévő, de nem aktivált minijátékot tett elérhetővé, melyben a főhős azt művelte a képernyőn, amit a való életben az emberek többnyire az otthonukban szoktak: közösült. Az aktus ábrázolása meglehetősen puritán, a szereplők ruhában, a mozdulatokat csak ímmelámmal mímelve áldoztak az élvezetek oltárán, ám ez valamint az időközben a konzolos változathoz feltűnt kódok megjelenése elég volt ahhoz, hogy az álszent Egyesült Államokban kiverje a biztosítékot. A turboliberális horda, élén Liebermann szenátorral és Clinton szenátorasszonnyal, valamint Jack Thompsonnal a játék azonnali betiltása mellett lobbiztak, megvádolva a Rockstart az ESRB értékelő-rendszerének megkerülésével, a szexuális töltetű tartalom szándékos elrejtésével és a fiatalkorúak megrontásával. A több héten át kitartó médiafelhajtás nem maradt eredmény nélkül, az Egyesült Államokban az összes még a boltokban lévő San Andreas példányt visszahívták, a Hot Coffe-hoz kapcsolódó minden inaktív állományt töröltek a kódból, majd újból kiadták, persze miután csak az ESRB „Adult Only", vagyis „Kizárólag felnőtteknek" kategóriába tette át a játékot: kategóriájában az Egyesült Államokban ez volt az egyetlen szoftver. A legnagyobb kárt a napjainkban oly népszerű mod közösség szenvedte – a Hot Coffe-t követően több kiadó is az eddig a legtöbb PC-s játékhoz csatolt, vagy utólag kiadott modeszközök embargója mellett döntött, így szabva gátat a hasonló eseteknek, egyúttal elzárva a csapot a kreatív rajongói alkotások elől.

Az eset kapcsán ismételten meg kell említenünk Jack Thompsont – Thompson kedvenc hobbija egy bizonyos Take Two állandó perelgetése, ám ennek most úgy tűnik, hogy végre vége szakad. Jack még tavaly ősszel, körülbelül a Manhunt 2 bejelentését követő napokban nyújtott be keresetet a floridai bíróságon az inkriminált Manhunt 2, valamint a GTA IV (!) fiatalkorúaknak való árusítását megakadályozva. A kérvény több szempontból is érdekes, egyrészt, mert mindkét játék még közel sincs a megjelenéshez, másrészt még csak halvány fogalma sem lehet hivatalosan bárkinek sem arról, hogy milyen életkor besorolást kap majd a két produktum az ESRB-től. Persze tudjuk – magasat és szigorút –, de nem szokás évekre előre perelgetni „majd jó lesz" alapon. Kivéve, ha a neved Jack Thompson és több éves erőfeszítéseid ellenére sem sikerült rést találni a videojátékok pajzsán. Thompson úr motivációja nagyon egyszerű: az amerikai jogrendszernek hála zsíros pénzeket lehet leakasztani egy-egy kártérítési perrel, azonban ha nincs megfelelő bizonyítékod jobb, ha precedenssel állsz elő. Az pedig jelen pillanatig még nincs, így nem marad más taktika mint a támadás és a folyamatos torpedózás. Csakhogy a nagy kiadóknak is vannak ügyvédei (akik nem kevés pénzzel a zsebükben térnek nyugovóra esténként – és néha még a humor sem áll távol tőlük. A GTA/Manhunt kereset benyújtását követően a T2 ellenlépésként pert akasztott Thompson nyakába a bíróság félrevezetésének vádjával, valamint az alkotmány első kiegészítésében rögzített szólásszabadsághoz való jog megsértésének gyanújával. Ez kedvező ítélet esetén nem csak pontot tehetett volna a Thompson által benyújtott kereset végére, de egyúttal kedvenc jogászpalántánkat akár letöltendő börtönbüntetéssel is díjazhatta volna. Volna, mert jelen sorok írása előtt alig egy nappal – április 19-én – a Take Two részvénytulajdonos Thompson és a kiadó peren kívül megállapodott, a jogtudor az alábbiakba egyezett bele:

– A Take Two és annak minden divíziója (beleértve a Rockstart is) által kiadandó játékok ellen nem lép fel illetve nem fenyegetőzik jogi lépésekkel.
– Sem a Take Two-t, sem annak üzletfeleit nem vádolja törvénysértéssel a kiadó termékeinek forgalmazása miatt. Thompson kritizálhatja a T2 játékainak tartalmát, illetve jogtanácsosi feladatokat is elláthat bármely perben, mely a kiadó vagy annak partnerei ellen irányul.
– A jövőben a kiadóval csak és kizárólag annak ügyvédein keresztül veszi fel a kapcsolatot.

A Take Two ennek fejében vállalja, hogy minden Thompson ellen benyújtott keresetét visszavonja, beleértve a Bully kapcsán felhozott alkotmánysértést is. Konklúzió? Thompson ezt a csatát elvesztette és kénytelen új ellenfelet találnia magának. Nem kell messzire mennie: botrányhősök és polgárpukkasztók mindig voltak és lesznek, főleg ha egy olyan kreatív és interaktív médiában keresi az ember, mint a videojátékok világa.



LOGITECH X-540 - ANALÓG 5.1-ES HANGRENDSZER

A Logitech hangfalakról már volt szerencsém korábban cikket írni, és a hála kedvező áruk melletti minőségi kivitelezésnek, ez idáig nem nagyon volt panasz rájuk. Legfrissebb tesztalanyom, a X-540-es jelzésű 5.1-es rendszer, melyet először kétkedve fogadtam, hiszen tapasztalataim szerint az ilyen árkategóriás hangcuccok – dekóder hiányában – általában csak 5.1 kimenetű hangkártya segítségével szólalnak meg igazi térhangzással. Hogy ez jelen esetben is így van-e, az mindjárt kiderül.

Először is kibontottam a kb. 30x30x30 centis dobozkából a rendszert, melyet nagyon esztétikusan és igényesen csomagoltak össze. A legjelentősebb mérettel (17x24x29 cm) természetesen ismét a mélynyomó rendelkezik, bár a szatellitek sem olyan vészesen kicsik hozzá képest. Ami rögtön elnyerte tetszésemet, az a mélyládához forrasztott vezetékes „távirányító", mely sajnos csak 1.8 méteres kábellel bír, és ráadásul a szub hátától indul a kábel, így csak bő másfél méterre tőle használhatjuk. Óvatosan lehántottam a kábelekről a csomagolást, majd sorra bedugtam mindegyik szatellitet a helyére. Hála a színes RCA végeknek, ez abszolút nem okozott semmilyen problémát (sárga – bal front, piros – jobb front, narancs – center, fekete – bal hátsó, fehér – jobb hátsó). A hátsó hangfalak 4.5 méteres kábele szerintem elég hosszú, ám az elülsők csak kb. másfél méteressel rendelkeznek, így elképzelhető, hogy egyeseknek szükségük lesz (pár 100 forintos) RCA hosszabbítókra. A szatellitek talpa forgatható, de csak egy irányba, és csak egyetlen meghatározott szögbe (hátulról alulra), így ez szimplán csak a könnyed csomagolást segíti elő, semmilyen egyéb hasznos funkciója nincsen, viszont a centert már szabadon kalibrálhatjuk fel-le.

A szubon 3 jack bemenet van: front, rear és center/sub. Ezek elsősorban az erre megfelelő hangkártyákhoz ajánlottak, ám „nekünk" konzolosoknak most a front bemenetre lesz szükségünk. A hangrendszerhez csomagoltak egy 3-as jack-jack kábelt, az előbb említett három bemenethez, valamint kaptunk egy hasznos jack-RCA átalakítót (jack BE / RCA L és R BE). Miután a szubot csatlakoztattuk a konnektorba, kétféleképpen érdemes összeszerelni a cuccot:

1: A legegyszerűbb, ha fogjuk a jack-jack kábelt, és egyetlen tetszőleges színt használva a 3-ból, bedugjuk a TV fülhallgató kimenetébe. Előnyös lehet, mivel ez esetben a TV „erősítőjét" is használhatjuk, esetleg keverve segítségével a mélyet/magasat (amennyiben tud ilyet a TV), ám negatívuma, hogy rosszabb is lehet a hangminőség, ha a TV erősítőjén megy át.

2: A másik megoldás közvetlenebb. Megint fogjuk a jack-jack kábelt, és ismét egyetlen tetszőleges színt használva a 3-ból, a jack-RCA átalakítóhoz csatlakoztatjuk. Így lesz egy L/R RCA bemenetünk. Itt már több lehetőség is a rendelkezésünkre áll. A TV szolgálhat, mint „központi rendszer", hiszen bármit is nézünk rajta (TV, DVD, konzol), kapunk is hangot, és a legtöbb TV-n már van hátul audio-kimenet, általában két RCA csatlakozó formájában. Fogjunk (vásároljunk) egy L/R RCA-RCA kábelt, és kössük össze a hangrendszert a TV-vel. Ez így azért jobb, mint a jack dugós kimenet, mert ilyenkor közvetlenül átmegy a hangjel a TV-n, anélkül, hogy azt módosítaná. Persze használhatjuk a DVD RCA hangkimeneteit is, vagy ha olyan konzolkábelünk van, akkor a piros/fehér RCA-kat is.

Én a második megoldást választottam, mert arra voltam kíváncsi, hogy saját erejéből mire képes a szerkezet. Miután minden beállítással végeztem (amely elvileg nem tart tovább bő félóránál), végre kezembe vettem a távirányítót, és megnéztem pár játékot meg filmet.

Az esztétikus kis irányítón a (zölden világító) power gombon kívül találunk még egy különleges mátrix funkciót, mely rendkívül hasznos, hiszen ennek segítségével keverhetünk ki térhangzást a sztereó hangból. Egy nagy tekerő gombbal adagolhatjuk a hangerőt, és egy kisebbel a basszust. Pici mélyedések segítségével sötétben is jól érezhetjük, hogy melyik fokozaton vannak. Dicséretre méltó továbbá, hogy felfedeztem elöl egy fülhallgató csatlakozót is.

A térhangzás kapcsán szkeptikus voltam, hiszen a szerkezet nem rendelkezik hivatalos Dolby Pro Logic II logóval, ám az eredmény nem is volt olyan rossz. Alapból ugyebár csak a két front szatellit, valamint a szub szólna, de a mátrix funkciót aktiválva a center minden további nélkül elkülönült, ez jó hír. Úgy éreztem, hogy a hátsó hangok is jól elváltak a frontoktól, ám mintha nem lett volna átmenet, tehát hiába is tartalmaz sztereóban szinte minden film és játék (kvázi) 5.1-es kódolást, itt most legjobb esetben is inkább csak 4.1-t, vagy nagyon szigorúan tekintve inkább csak 3.0-t hoztam ki. Ez persze egyáltalán nem rossz, és legfeljebb egy 60-70 ezres kompakt házimozihoz képest rosszabb, de árkategóriájában szerintem simán kiváló. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy míg játékoknál elég jól érvényesült a mély, addig filmeknél nem nagyon hasonlított az igazi DD 5.1 LFE csatornájához. Épp ezért mondom, hogy az 5.1-es kikeverés a gyakorlatban valahol 3.0 és 4.1 között váltakozott. Filmeknél szimplán csak „tere" volt a hangnak, de azért elmaradt a kívánt minőségtől, persze itt is attól függ minden, hogy mihez viszonyítjuk. A TV hangzáshoz képest például mindenképpen jobb. Játékok közben viszont elnyerte tetszésemet, főleg shootereknél. Elég brutális erővel ropognak a fegyverek, és amilyen térhangzást produkál ez a kis masina, az gaminghez bőven elég. A hangerővel sincsen gond, hiszen már a felére véve is szabályszerűen „ordít", bár nagyobb fokozatnál a robbanások már átmennek fülsüketítő csattanásokba.

A 70 Watt RMS nagyon pozitív, melyből a szub 25. Ez elegendő kakaóval bír egy átlagos játékos számára, és hallottam már ennél gyengébb 1000 PMPO Wattos számítógépes hangfalat. A legzebb az egészben, hogy direkt utánanéztem, körülbelül 20 ezer forintos áron kapható, amely véleményem szerint kiváló ár/érték arányt képvisel. Persze vannak ennél komolyabb hangzású digitális kompakt házimozik, de minimum 2-3-szoros áron, tehát aki kisebb árkategóriában gondolkozik, annak az X-540 tökéletes lesz.

LOGITECH CHILLSTREAM - PLAYSTATION 3 IRÁNYÍTÓ

Az ezüst és fekete színben is kapható különleges kis joypad bő 6 ezer forintos áron vásárolható PS3-unkhoz. Külsőre minőségi utángyártott készüléknek tűnik, és bár a formája elsőre szokatlan, hamar megszokható, hiszen a gombok döntő többsége ugyanolyan, kivéve a hátsókat, melyek itt inkább érintőgombok, mint triggerek, de legalább semmiképpen sem csúszik le róla az ujjunk. A Chillstream sajnos vezetékes, így USB porton át csatlakoztatható a PS3-hoz, bár személy szerint kissé hosszabb kábelt ajánlottam volna hozzá, mert a bő másfél méteres hossz inkább csak egy kisebb szobában ideális (USB hosszabbító persze megoldja ezt a problémát is). További negatívum, hogy a szerkezet nem rendelkezik PS gombbal, valamint Sixaxis funkcióval.

Akadnak azonban pozitívumok is. Például az analóg karok nem tűnnek rossznak, és az (érdekes mintázatú) alapgombok





is korrekt kivitelezésűek. Legnagyobb előnye a joypadnak a kis ventilátor funkció, mely két fokozatban képes – a sok kis lyukacskának hála – minden irányból hűteni tenyerünket! Ez utóbbit annyira megkedveltem, hogy kifejezetten hiányérzetem lett utána a szabványos irányítónál. Ha nem nyúlunk hozzá a kontrollerhez, egy idő után magától kikapcsol a hűtés, és ahogy megmozdítjuk, újra beindul. A funkciót természetesen ki is lehet kapcsolni. További figyelemreméltó opció az ún. D/mode, melynek aktiváló gombja pont a PS gomb (hűlt) helyén található. Ennek segítségével (kölcsönösen) megcserélhetjük a d-padot a bal analóg karral. Vagyis azoknál a játékoknál, ahol csak az analóg kar, vagy csak a d-pad használható, a funkció segítségével már a másik lehetőség is a rendelkezésünkre áll. Értelemszerűen ott azonban nem érdemes használni, ahol mind a d-padnak, mind pedig a bal analóg karnak meghatározott szerepe van.

A Logitech Chillstream minőségi gyártmánynak bizonyult, ám kissé hiányos funkciói miatt alapkontrollernek nem ajánlott, tehát ha gallyra menne a géphez kapott eredeti Sony irányítónk, ne erre cseréljük le, ám kedvező árának köszönhetően második kontrollernek nagyon ideális. Hosszabb F1 versenyeknél, vagy hasonlóan hosszas játékoknál pedig kifejezetten kellemes lehet a hűtés opció.

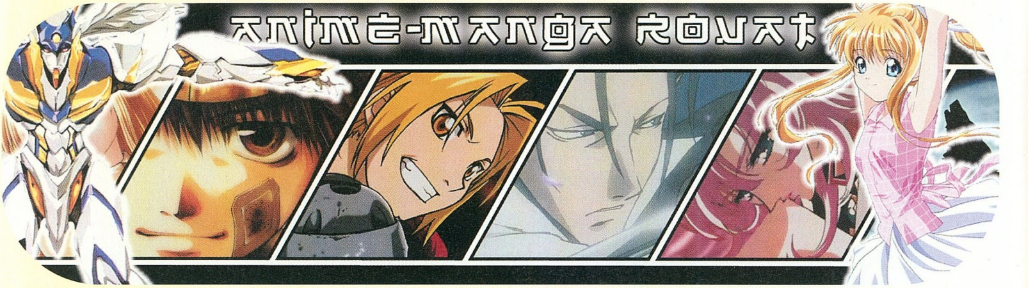


LOGITECH CORDLESS MEDIABOARD – PS3 BILLENTYŰZET

PS3-as billentyűzet a Logitechtől, beépített érintőképernyős „egérrel". Habár nyugaton elvileg már megjelent a kiegészítő, hazánkban nem tudom van-e már hivatalos magyar forgalmazó, de az általam tesztelt példány (még) nem magyar betűs volt, ám reméljük lesz belőle ilyen. (Az USA-ban kb. 80 dolláros, tehát szűk 15 ezer forintos áron kapható.) Mindenesetre a készülék a rögtön elnyerte tetszésemet, hiszen mindössze be kellet dugnom az egyik USB portba a pár centis adót, valamint betennem a két mellékelt ceruzaelemet a készülékbe, és máris működött a vezeték nélküli keyboard. A PS3 böngészőjét leginkább (HDMI) 720p-vel próbálgattam, így mindent nagyszerűen el tudtam olvasni, és rögtön fel is mentem az 576-ra próbaképpen beírni egy rövid hozzászólást. Az egérként szolgáló kis érintőfelület jól szuperál, ám a kattintgatás néha macerásabb, de az Entert is lehet használni erre a célra. Külön pozitívum, hogy az egér a legtöbb esetben nem is kell, hiszen az iránygombokkal szabadon ugrálhatunk a képernyőn a különböző hivatkozás gombok/linkek között, és ez esetben is az Enterrel lépegethetünk oldalról-oldalra. Ha jól begyakoroltuk, ez a módszer közel olyan hatékony és gyors, mint egy igazi egér esetében. Az érintőképernyős felületen találunk jobb oldalt egy kis csíkozást, amelyen ha le-fel húzogatjuk az ujjunkat, ugyanazt a hatást érjük el, mintha egy egér középső gombjával görgetnénk le-fel az aktuális weboldalt. A böngészés tehát már nem probléma PS3-al sem, sőt egész gyorsnak mondható, bár én a kiegészítőt inkább a játékosbarátokkal folytatott gyors kommunikációhoz ajánlanám. Mindenesetre a billentyűzet megbízhatónak tűnik, a gombok pedig strapabírónak, így a minőséggel megint nincsen semmi gond, csak reméljük, hogy akad (majd) belőle magyar változat is.



Krisz
rajkrisz@freemail.hu



Bevezető - felzárkózás

Ebben a hónapban úgy döntöttünk, hogy megpróbáljuk beérni önmagunkat, és ismét a japánban most indult új sorozatokról beszélünk. Valami csoda történt tavasszal: vagy a cikkíró vette fel a rózsaszín szemüvegét (melynek megléte természetesen szigorúan a fikció kategóriába sorolható), vagy a stúdiók határoztak úgy, hogy ismét itt az ideje normális animéket készíteni. (Vagy csak az első pár rész ilyen jó, a többi színvonala esik majd – ez a jövő zenéje.) Persze vannak kivételek, beszélünk a Gainax-buktákról, és a negyedik oldalon majd a magyar anime-manga kiadások helyzetét vizsgáljuk meg: rengeteg esemény történt ezeken a frontokon, és a helyzet fokozódni látszik... érdemes lesz odafigyelni a mostanában esedékes bejelentésekre. Apró kiegészítés az előző hónap iskolai körképéhez: megerősítést nyert a Haruhi Suzumiya 2-es szezon, ősszel indul. Yaay. Na, ugorjunk is a sorozatok tengerébe.





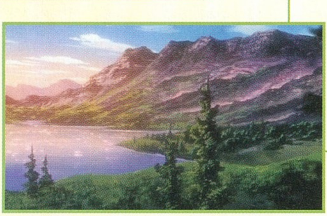
EL CAZADOR DE LA BRUJA

– Főnök...! Megértették már a rajongóink és az egyszeri nézők, hogy mit akartunk nekik mondani Noirban és a Madlaxban a fegyverekről, a nőkről és azok titokzatos idősza... eh, gondolatairól? Felfogták már, hogy miért helyeztünk egy női főhőst az amúgy tökéletesen férfiszerepre az Avengerben? Értik már, hogy miért ugyanaz a csapat dolgozik az összes szériánk zenéjén? Hogy miért ugyanaz a mondanivaló, egyre finomabb köntösben?

– Attól tartok, ki kell ábrándítsalak. Úgy tűnik, még mindig dúl az értetlenség és a káosz a fejekben – főleg, ha a férfiakról van szó. Azt javaslom, változtassunk. Tudod jól, mi most a trend!! Nagyobb szemeket a karaktereknek, picit több hangsúlyt a nők fenekére és melleire, káromkodást, ha nagyon muszáj – és keressünk valami másik kultúrát zenei alapnak... mondjuk a spanyolokat! Szólj Yuki Kajiurának, hogy itt az ideje szélesíteni egy picit a zeneiségén!

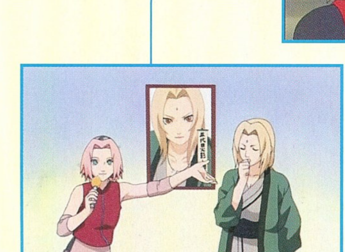
– Hai!

Az egyszeri Bee-Train rajongó (gyengébbek kedvéért: a cikkíró) pedig ámul és feszülten várja a gyűjtői kiadás extráinak bejelentését. Hogy már láttuk háromszor? Ilyen megvalósítással jöhet ezerszer is.









NARUTO SHIPPUUDEN

Sokan nem tudják mi a különbség az eredeti széria és a Shippuuden között – így érdemes ezzel is foglalkozni, ha már annyian kérdezik. Sajnos ezt csak spoilerek segítségével érhetjük el, így azok, akik még nem néztek semmiféle Narutót, inkább kerüljék a most következő sorokat. Szóval, az eredeti anime fillermentes epizódjai valamikor ott érnek véget, hogy a Naruto és Sasuke közötti összecsapás után Sasuke eltűnik a faluból – útja Orochimaruhoz vezet a jelek szerint. Hatalmas szomorúság vesz erőt kedvenc nindzsánkon, de azért nincs gond, mert Jiraiya elviszi őt egy kőkemény, három évig tartó kiképzésre, ez idő alatt pedig Sakura Tsunade szárnyai alatt nevelkedik. A Shippuuden tehát ott kezdődik, ahol Naruto visszatér a faluba: eltelt három év, mindenki öregedett, komolyabb és erősebb lett – és csúnya viharfelhők gyülekeznek. Az Akatsuki névre hallgató csapat a Kyuubihoz (a Narutóban elzárva vegetáló démon ugyebár) hasonló lényeket akarja begyűjteni: neki is kezdenek, az időközben Kazekage szerepkörben lévő Gaarát szemelve ki első célpontnak – és az események veszettül felpörögnek...

GURREN LAGANN



Nehéz a nagy elődök által támasztott elvárásoknak megfelelni, ez a nagy művészek és a csalódott rajongók legfőbb problémája. A sorsa nem kerülhette el a Gainaxot is: ezt a darabot most azért mutatjuk be, hogy lássátok, lehet nagyot bukni még az ilyen nagyhírű stúdióknak is. A Gurren Lagann (a cím igazából sokkal hosszabb, de elég így illetni) mindent beledob a közösbe, amit a cégnél valaha csináltak: nagymellű és hiányos öltözetű nőket, óriási robotokat, bugyuta főhőst – a probléma ott kezdődik, hogy ezúttal az FLCL vonalán próbáltak meg haladni, poénosra véve a figurát. Nem sikerült nekik: a rajzolás néha komoly, néha szeretne vicces lenni, a részek stílusa nagyban eltér, köszönhetően annak, hogy folyamatosan változó brigád hegesztette. A rajongók siránkozása pedig az egekig elért, amit komoly egymásra mutogatás és sértődött blogbejegyzések követtek. Az eredmény? Takami Akai, az egyik alapító tag megsértődött és kilépett – így járnak a meg nem értett művészek? Ha valamiért, akkor ezért érdemes belenézni: így NEM szabad animét készíteni, ha pedig már kész, vállalni kell a következményeket.







ROMEO X JULIET



A legendás történetet sokan feldolgozták már, ám az anime formátumot eleddig ügyesen kikerülte – hogy a Gonzo aztán lecsapjon rá. Nekik van tapasztalatuk a feldolgozások terén, ugyanis iszonyatosan izgalmasan értelmezték át a Monte Christo grófját is a beteges, ám mégis művészi történetvezetéssel és az elképesztő grafikai megvalósítással. Most ugyan nincsenek feltextúrázott karakterek, van viszont egy csodaszép Veronánk, égben lebegő város képében. Van pegazuson szárnyaló Rómeónk, van férfinak maszkírozott, álarcos hősként flangáló Júliánk, akad itt Othellót utolsó utáni határidőre megíró „William”-ünk, akinek minden álma, hogy elismert drámaíró legyen – hát nem hangzik érdekesen? De fokozzuk csak az izgalmakat: a szerelmi szál még mindig fontos szerepet játszik, a zenét pedig a Final Fantasy XII-ből ismert Hitoshi Sakimoto komponálta – így a játékosok is találnak fogódzkodót, és a romantikus lelkületűek sem érzik magukat becsapva. Kinek nem ajánlott? Aki ragaszkodik a hiteles és földhözragadt adaptációkhoz: az ilyen olvasóinknak ez a sorozat potenciális veszélyforrás.







CLAYMORE

Liquid kolléga egy játékteszt során alapos elemzésnek vetette alá a brutális, elvont vallási tartalmat is kínáló, de elsősorban látványosnak szánt sorozatot, a Berserket. Hogy mi köze van ennek a Claymore-hoz? Egyszerű: első pillantásra hasonló a Claymore által tolmácsolt érzésvilág – na nem a rivalizálások és a sötét múlt, hanem az openingben látott emberfeletti méretű kardokkal hadonászó harcosok miatt, és a középkorinak tűnő világ révén. A főhős egy szőke hölgy (és elég sok hasonszőrű társa szerepel a sorozatban), aki félig ember, félig yoma – ilyen névvel illetik azokat a szörnyeket, akik köztünk járnak, és áldozatokat szednek. Claire-t utálják is emiatt rendesen, pedig jó lány lenne: ő az, aki vadássza ezeket a szörnyezeteket (a szó létezik, Séf bácsi szülei használták előszeretettel), pedig valamennyire maga is közülük való. Csatlakozik hozzá egy számkivetett fiú, aki először mint „szakács” van a lány hasznára – ám hamarosan érzelmi kötődés alakul ki köztük. Hogy merre halad a sorozat, azt nem tudni, de van benne potenciál, s érdemes figyelemmel kísérni. Szép és izgalmas darab.



D.GRAY-MAN

D.Gray Man – a második Shounen Jumpos darab a hónapban – egy egészen különleges alkotás. A Chrno Crusade történetéhez hasonló dologról van szó: a XIX. század végén járunk, gonosz bohócok és „bábjátékosok" okoznak szenvedést és halált az elkeseredett emberek segítségével. Persze gond nincs, amíg az Ördögűző brigád jelen van: az ő feladatuk a különleges testükbe épített fegyverek segítségével visszaküldeni a démonokat a pokolba, és megtalálni a bajok forrását. Bár nem most indult a sorozat, hisz már bőven a harmincas epizódszámnál tart, érdemes foglalkozni vele, mert a remek karakterdesign mellé ötletes és néhol vicces történetek kerültek, a cikkíró pedig valamiért egészen úgy érzi, hogy az anime által közvetített hangulat a FullMetal Alchemistre emlékeztet: ennél nagyobb dicséretet pedig sorozat nem kaphat 2003 óta. A zenék is kiemelkedőek, az openinget a Gundam SEED-ből már ismert Takanori Nishikawa énekli, az ending pedig... a Nirgilis „Snow Kiss" nevű nótája pedig olyan gyönyörűen illeszkedik a széria képi világához, hogy azt elmondani nem lehet: látni és hallani kell.



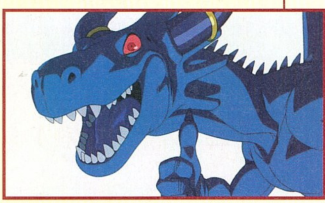








BLUE DRAGON

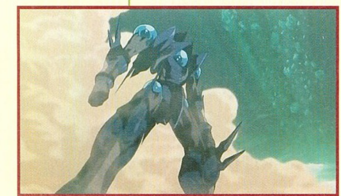


Az első komolyabb következő generációs JRPG-n alapuló sorozatot maga Akira Toriyama rendezte, ami pontosan annyit jelent, mint amikor a filmvászonra Stallone újra felpattant egy újabb Rocky erejéig – azzal a különbséggel, hogy ami a Mester rendezési érzékét és képességeit illeti, azok az izmokkal ellentétben csöppet sem koptak meg az évek során. Az egyik legerősebb lényt önnön árnyékaként hordó Shu egyre izgalmasabb kalandokba keveredik, és új barátokat szerez: pontosan a szombat délelőtti idősávba behelyezendő kategória, a japán kissrácok talán ezzel relaxálnak a nehéz hét után? Meglehet, nekünk azonban sokat jelenthet a Dragon Ballra túlságosan is emlékeztető rajzstílus, és a szintén ismerős verbális humor: az animátorok (a híres-hírhedt Studio Pierrot) pedig egészen megerőltették magukat, panasszal így nem élhetünk. Egyetlen probléma van ezzel a Blue Dragon animével: miután megszerettük, nagyon furcsa érzés lesz kézhez kaparintani a játékot, amelynek grafikája bár vetekszik a Pixar műhelyében készültekkel, de az igazi Toriyama-művészet mégis csak rajzoltan az igazi...





HEROIC AGE



Utolsó friss animénk ebben a hónapban a Heroic Age névre hallgató science-fiction – csak azért, mert mostanában igencsak hanyagul bántunk a stílus képviselőivel. A történet valahol egy távoli (messzi, messzi, ugyebár) galaxisban játszódik: az Arany Törzs névre hallgató, már-már isteni képességű létformák több életformát emeltek ki a tudatlanságból. Hosszú idő telt el békében, míg a törzs odébbállt, ám egy negyedik faj is válaszolt hívásukra – kicsit megkésve. Ezek lennénk mi, emberek, akik a frissiben kitört háborúban úgy érzik, komoly hátránnyal indulnak, hisz lemaradtak az Arany Törzs tagjaival való találkozásról. Így egy átkozottnak hitt bolygót keresnek, az Oront, ahol egy Age nevű fiú él már százhúsz éve: ő lenne az Utolsó, kit az Arany készített fel a túlélésre. Konyhanyelven: hatalmas mecha-szerű létformává alakul, és hegyeket pusztít el akaratával – magyarul tökéletes fegyver az emberek számára. A Heroic Age remek anime, hozza a Xebec-től már megszokott színvonalat: a grafika megszólalásig hasonlít a Gundam SEED-re, a történetvezetés kellően pörgős – megvan a szezon mechás animéje! :)

A magyar anime és manga piac

Miután jól kitárgyaltuk, milyen animéket láthatunk jó eséllyel a német és angol online boltok polcain pár hónapon belül, érdemes kicsit beszélni arról is, hogy milyen óriási fejlődésen esett át a magyar anime és manga piac.

Mivel is kezdjük? Először is, mint ahogyan azzal az olvasók nagy része nap mint nap találkozik, van egy remek animés csatornánk. Amikor bejelentették pár éve, még senki nem tudta, hogy mi lesz belőle: a legpesszimistább becslések szerint a megvásárolt pár sorozat (akkoriban Kiddy Grade, Inuyasha, Megaman talán?) kifutásával ismétlésekbe fulladt volna az adó. Nos, nem így történt, és egészen szép számú kultikus szériával sikerült megismertetni a magyar nézőket. Ott volt a Cowboy Bebop, ami egy dreamteam munkája: Watanabe Shinichiro sci-fi alapú története találkozik Yoko Kanno hihetetlen tehetségétől fűtött muzsikájával – de erről felesleges beszélni, hisz ki nem nézte végig? Vagy ott van a Gravitation, amely bár sokak számára megbotránkoztató lehet, mégis egy olyan világgal ismertette meg a nézőket, mely egészen komoly szeletet tudhat magáénak a nagy japán (és nemzetközi) anime-manga tortából. Vagy említhetnénk a Trigunt, mely olyan erős benyomást tett sokatokra, hogy a conokon a mai napig látni egy-egy vörösbe öltözött napszemüveges fickót – nem, nem Helsingről beszélünk (bár ő is rendszeresen tiszteletét teszi a cosplayeken). Mindezek mellett a sikeresebb szériák szépen jelennek meg DVD-n is, ami a rajongók számára igencsak fontos dolog, a barátságos árszabás pedig megnyugtató azok számára, akik komolyan elgondolkoztak például az AIR japán nyelvű kiadásának megvételén (az első öt epizód olyan hétezer yen körüli árával azonban mindenfajta próbálkozást lehetetlenné tett – még szerencse, hogy nemrég bejelentették az angol megjelenést is, barátságosabb áron).

A mozgóképek szerelmesei amúgy sem csalódhattak: megjelent nálunk két klasszikus, a Ghost in the Shell és az Akira is – mindkettő kiadását komoly előkészületek előzték meg, hogy minőséget kapjanak a vásárlók. De érkezik hamarosan a Vándorló Palota után a Miyazaki-féle Laputa, de nincs messze a Totoro sem: csak legyünk türelemmel. Vadásztunk vámpírokra a Vampire Hunter Buf....





Kenshin

elnézést, szóval „D" segítségével, melynek képminősége örökre beégette magát emlékezetünkbe. Ami biztos: a mozgókép rajongói el vannak látva minőségi darabokkal – de mi a helyzet a mangákkal?

No, itt sem kell senkinek szomorkodnia, ugyanis olyan erős sorozatok érkeznek hozzánk, amelyek mellett nem lehet szó nélkül elmenni. A Mangafan kiadó remek visszaszámolósdit játszott a weboldalán, majd pár hete felfedte a titkokat, hogy mi az a három új kiadás, melyet a közeljövőben várhatunk. A magyar conon debütált (időzavar, e sorok születésének idején még a con előtt vagyunk, a magazin megjelenése viszont utána esedékes) Naruto már kapott egy egészen részletesnek mondható elemzést e rovat keretein belül, így mindannyian tudjuk, hogy mire lehet számítani: a cikkíró legmerészebb álmaiban sem gondolta volna, hogy egyszer magyar nyelven is elérhetővé válik Kishimoto remek története. Ha van tanács, ami megfogadásra javasolt, az az, hogy NE az animét részesítsétek előnyben, a manga sokkal-sokkal többet nyújt. Ez két-három kötet után remélhetőleg mindenkinek nyilvánvaló lesz. A következő új megjelenés az Alive lesz, amely igen érdekes, egykötetes történet: többszörös gyilkosok utolsó napjaiban felcsillan előttük egy halvány reménysugár, amely az életet jelenti, s ehhez látszólag nem kell mást tenniük, mint amit eddig is csináltak: ÖLNI. Persze semmi sem az, aminek látszik, és az izgalom (talán még a felháborodás) is garantált – ráadásul nincs rétestészta-módjára húzott történet, egy kötet és vége. Érdemes megjegyezni a nevet. A harmadik széria a Kenshin, amiről azért nem beszélünk most, mert jövő hónapban a szamurájokról lesz szó, s ez tökéletes színtér lesz a mangában ábrázolt történelmi időszak bemutatására.

Amiről nem szabad még elfeledkeznünk, az a „Mangattack" névre hallgató kezdeményezés: a Tokyo Pop-féle global-mangákról van szó. A történet egyszerű: a szigorú rajongó definíciói szerint egyedül a japán (esetleg még kínai és/vagy koreai) kezekből származó képregény vagy rajzfilm számít animének és mangának. A stílus viszont olyan népszerűvé vált Amerikában és Európában is, hogy kitermelte magának a „szeretnénk mangák lenni, mert nagy szemű karaktereink vannak fekete fehérben" köteteit. Ezeket általában nem japán származású emberek készítik, és mint ilyen, nem nevezhetőek a szó szoros értelmében mangának. Legtöbbször persze nincs semmi gond velük, mert látszólag követik a már megismert szabályokat, a rajzstílus is hasonló, a kiadóknak pedig triplán megéri, hisz nem kell drága szerződések és hosszas tárgyalások után egyezkedni, hanem egyszerűen egy-két pályázat kiírása után felkarolják az ígéretesebb rajzolókat, aztán hadd szóljon! No, ilyen global-mangákat lehet találni kicsiny hazánkban is, de szerencsére semmi probléma nincs velük, mert jó történettel (vagy eye-candy-val) bírnak – és mint ilyen, pozitív irányba viszik a stílus népszerűségét. -Érdemes kiemelni a Bizenghast/Tarot Café duót a remek spirituális körítés miatt – a párosnak mindenképpen érdemes adni egy esélyt.

Amint az látható, egészen komoly fejlődésen esett át a mangák piaca is, s ha ez így folytatódik tovább, akkor vélhetően egyre több és több klasszikus sorozat lesz elérhető magyar nyelven. Talán idővel a nálunk konzervatívabb médiák is átgondolják a japán művészet eme ágáról alkotott (s egyébként alapjaiban hibás) véleményüket.

Oldern



Castlevania: a fokhagyma nem elég...

Titkokkal teli kastély, gótikus motívumok, vérfagyasztó veszedelmek, szellemek és több évszázadra visszatekintő erdélyi kísértetvadászat: a *Konami* kultikus **Castlevania** sorozata immár húsz esztendeje borzolja a vámpírvadászok mindennapjait. A gótikus-horror stílusban életre hívott alkotás hosszas történetének kezdeti időszakába invitálunk benneteket – ha éreztek elég erőt magatokban a népszerű sorozat megemésztéséhez, tartsatok velünk: időutazásunkban egészen 1986-ig forgatjuk vissza a történelem kerekét.

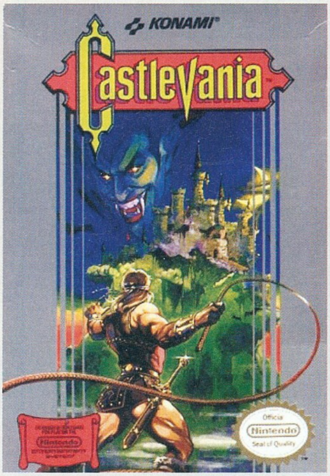
Ekkor történt ugyanis, hogy egy éjszakán a patinás Konami vezetősége úgy döntött, játékos formában lovagolja meg a transilvániai mítoszt és a Drakula grófot övező negatív tartalmú mendemondát. A kornak megfelelő platform stílus vad és durva elkorcsosításaként olyan klasszikus látványvilágot sikerült megalkotniuk, amely mind a mai napig a Castlevania játékok egyedi azonosításaként van jelen. A titkokkal, labirintusszerű, csapdákkal és logikai fejtörőkkel teletűzdelt játékmenet a gótikus korba ágyazott erdélyi látványvilággal megtoldva olyan vonásokat kölcsönöz a sorozatnak, amelynek láttán egyből sejteni lehet, milyen pompás produktummal is állunk szemben. Az 1986-os ős még a Nintendo FDS-en látott napvilágot, persze a gyors népszerűségnek hála számtalan átirat jelent meg belőle: a Nintendo NES és MSX2 számítógépes verzió piacra dobásával kitermelte magának azt a közösséget, amelyre a későbbiekben már, mint aktív rajongó rétegként tekintett a kiotói óriás.

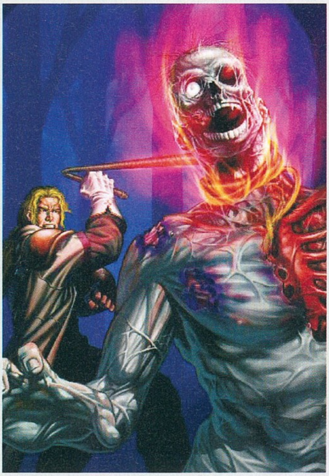
Vámpírvadász játékhoz korhű, és a mítoszokkal szorosan hozzáilleszthető tartalom is dukál: a sztori az 1600-as évektől jegyzi a nagy küzdelmeket – ekkor esett meg, hogy az erdélyi Belmont família egy epikus csatában a sötétségbe taszította a káoszt és pusztulást hozó Drakulát a hírhedt erdélyi kastélyban. A történelmi jellegű esemény a későbbiekben is szoros értelmet kap, hiszen a Castlevania fő mozgatórugójaként mindig a Belmont család valamelyik leszármazottja, valamint a százévente öntudatára ébredő Drakula gróf közötti harc tekinthető. A sztoria első állomása is ezt hivatott alátámasztani: az 1691-ben íródott történet a korai Belmont felmenő, Christopher Belmont győzelmének századik évfordulójára helyezi a cselekmény kezdetét. Mialatt lassan feledésbe merül a emberöltőkkel ezelőtt történt borzalmak fő okozója, az élőhalott horda vad mészárlásáért felelős Drakula gróf elhagyatott kísértetkastélyának egy sötét és elfeledett szegletében új erőre kap. Bosszúra éhes elméje a pokol csatlósai segítségét igénybe véve sötét árnyként telepszik rá a környező vidékre. Bár a hősök meghalnak, leszármazottjaik mindig felmenőik nyomdokába lépnek. A megmentőért síró emberiségnek most sem kell messzire szaladni segítségért, hiszen a vámpírvadász Belmont család leszármazottjai még mindig a környéken élnek. Legifjabb tagjuk a családalapító Soleiyu Belmont egyenes ágú dédunokája, a szintén Transilvániában élő Simon Belmont, aki a legendás családi ereklyeként ismert Vampire Killert előkotorva ismét felveszi a kesztyűt az éjszaka lordjával. Eddig a történet, a végkifejletből (Drakula legyőzetik, de egy fondorlatnak köszönhetően minden 100. évben feléled) azonban megteremtődik az átok, amely a későbbi Castlevania epizódok alap kapcsolatát alkotja majd.

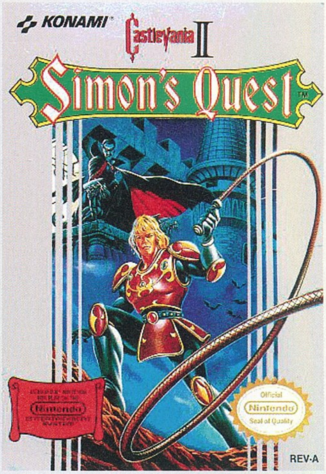
No, de kicsit beszéljük magáról a játékról is. A Castlevania Nintendóra (majd később MSX-re, Amigára, PC-re, C64-re, GBA-ra, stb.) készült epizódja tipikus 8bites platformjáték hírében állt, amely hat, nagyjából lineáris pályán való öldöklésből tevődött össze. A főhőst irányító játékosnak zombikkal, démonokkal, csontvázakkal, vérszívó denevérekkel, sőt: még magával a halállal is szembe kellett néznie, ha túl akarta élni a végső összecsapást a sötétség hercegével. A többi hasonló stílusú játéktól főként a mitológiai teremtmények, és a karakter speciális fegyvere különböztette meg a Castlevaniát: Simon Belmont legfőbb fegyvere ugyanis (Indiana Jones-hoz hasonlóan) a korbácsa volt, amely a sztori előrehaladtával különféle bővítési lehetőségekkel vált még erőteljesebb aprítóvá. A hosszú szerszám azonban nem volt elegendő az ördögi teremtmények levakarásához, így további bónusz ún. sub-weaponök gyűjtögetésére is lehetőség nyílt, melyek egészen egyedi kifejezést adtak a vérszemet kapott vadász kezébe. Példának okáért dobálhattunk késeket, baltákat, bumerángként funkcionáló szent keresztet, vagy használhattunk halálos dózist jelentő szentelt vizet, mágikus bibliát, és még sok egyéb haszontalan dolgot. Az alap és máig klasszikus gyilkoló eszköz azonban végig a vámpírgyilkos ostor maradt, amelynek természetfeletti ereje pillanat alatt miszlikbe aprítja a túlvilági teremtményeket. A változatos arzenál csak kiegészítésként volt használható, ugyanis véges energiaszinttel rendelkezett: Simon a folyamatosan apadó manát kandeláberek, gyertyák, képek, és szent tárgyak széthasításával táplálhatta. Bár az eredeti NES verzióban egyszerre csak egy fegyver hordozása volt megengedett, a játék evolúciós fejlődése okán a kései leszármazottak már egész fegyvergyárat cipelhettek magukkal. A kastély szintszerű felosztása azonban máig megmaradt, bár a szélesen elválasztható területeket az egybeolvadó, logikai úttorlaszokkal tarkított útvonal vette át. Az eredeti NES verzióban Simonnak csupán hat szint rémségein kellett átverekednie magát, hogy szembekerülhessen a sötétség hercegével. A gonosz vérszívó csatlósaiból persze mindegyik szintre jutott egy-egy nagyobb falat, így egyáltalán nem meglepő, hogy mitológiai karakterek egész sora található meg kisebb-nagyobb stage-boss pozícióban a Castlevania világában. A kitartó vámpírvadászok olyan hírességekkel kerülhetnek szembe a sötét falak között, mint Frankenstein szörnyetege, a görög gyökerekkel rendelkező Medusa, vagy az éjfarkasok hercege, sőt: egy küzdelem erejéig még a nagy kaszás is beszáll a mókába.

A Castlevania első megnyilvánulása kapcsán meg kell említeni, hogy nem tartozott éppen az egyszerű játékok sorába: ez főként az irányításnak volt köszönhető, amely számos ponton módosításra került a későbbi epizódokban. Érthetetlen, hogy miért nem használták ki az ugrás közbeni irányváltoztatás lehetőségét, amely számos korábbi próbálkozásban is szerepelt már. Felettébb hiányzott a játékból, hiszen sem a lépcsőkön (az összekötő termekben rengeteg alkalommal vonszoltatták fel, majd le a karaktert, miközben a játékosnak a légből érkező támadásokra is figyelnie kellett), sem a platformokon nem









volt lehetőség átlós irányú ugrásra, amely igencsak megnehezítette a könnyed előrehaladás megvalósítását. Bár a Konami a későbbi Castlevania játékokban szerencsére orvosolta a problémát, a NES verzió problematikus léte miatt joggal kapott helyet a legszivatósabb 8bites játékok listáján.

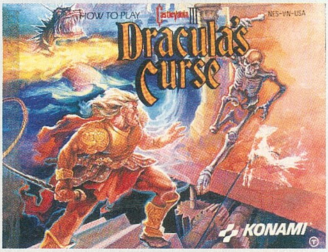
Ha a sorozat evolúciós fejlődését nézzük, akkor nagyon kevés az olyan franchise-ról beszélhetünk manapság, amely annyit meg tudott őrizni klasszikus mivoltából, mint a Belmont család kálváriája. A szintén NES-re készült Castlevania II: Simon's Quest ugyan néhány RPG elemet is nyúlt a riválisoktól (többek közt városokat, ahol a karakter erősebb fegyvereket, páncélzatot vásárolhatott magának), és a Castlevania III: Dracula's Curse is újdonságokkal kecsegtetett (szintlépés, karakterválasztási lehetőség), az irányítás, a fizika és a látványvilág a Symphony of the Night megjelenéséig hű maradt az eredetileg felvázolt tervhez. A fő változás az idők során leginkább a karakterábrázolásban mutatkozott meg: a korai küzdelmekben a főhős inkább tűnt sportos, ámde földet túró parasztnak, mint nemesi leszármazottnak. Ahogy rendre újabb és újabb Castlevania játékok jelentek meg, úgy váltak hőseik egyre elegánsabb, nemesebb ábrázatúvá. A modern, leginkább „homoszexuális bishonen" stílusú ficsúrok megjelenése az Ayami Kojima által produkált Castlevania: Symphony of the Night című kilenc pontos NDS játékban mutatkozott be először. Bár ez a kényes pont már a múlt részét képezi, magával hozta az anime stílusú ábrázolásmódot is, amely a Dracula X-ben tapasztaltak szerint teremti meg a mai kor népszerű Castlevania folytatásainak látványvilágát (lásd a Dawn of Sorrow, és Portrait of Ruin című mesterműveket).

A másik jellegzetes pozitív változtatás magát a játékmenetet érinti. A briliáns Castlevania: Symphony of the Night adoptálta újdonságot sokhelyütt *Metroidvania*-nak, helyesebben *Castleroid*nak nevezik a szakértők. Az új irányvonal nem véletlenül mutat hasonlóságokat a másik sikerklasszis N franchise-zal, a Metroiddal: a Samus kalandjait megteremtő játékmenet koncepció (sequence-gaming, a játék új frakcióit megnyitó rejtett képességek, arzenálbővítések, labirintus-szerű játéktér) konzolos RPG elemekkel történő bővítése egészen új Castlevania irányzatot szült, amely jelenleg is masszívan él a sorozat aktuális folytatásaiban. A tapasztalati szintek, a hit pointok és a felszerelés variálhatósága a komplex mágiarendszerrel karöltve sokkal szabadabb világot alkot, így a játékos tényleg maximálisan kiélvezheti a Drakula világában rejlő lehetőségeket. Bár a Konami két cím erejéig a 3D-s világba is bekukkantott, masszívan térbeli Castlevania epizód azóta sem készült a játékból: a Castlevania 64 és egy mellékszálat feldolgozó folytatása (Castlevania: Legacy of Darkness) nem ért el akkora népszerűséget, hogy a későbbiekben komolyabban is foglalkozzanak a háromdimenziós átültetéssel – igaz, a két Nintendo DS-re készült epizódban helyenként találkozhatunk valós 3D-s hátterekkel.

Ha kíváncsiak vagyok a Belmont család és Drakula gróf húsz éve tartó küzdelmének további titkaira és érdekességeire, tartsatok velünk a jövő hónapban is: júniusban a sorozat kevésbé ismert oldaláról igyekszünk lerántani a leplet. Addig is: Stay Tuned!

Stinger
stinger@576.hu









VIGYÁZZ A GOLYÓIDRA, BLERO!

Minden esetben, ha egy újabb második világháborús játék kerül a kezeim közé, meghatározhatatlan késztetést érzek, hogy elmeséljem azt a régi sztorit, amikor a playstationös Small Soldiers (Chip katonák) lemezen először hoztuk be a titkos kóddal az első MoH játék előzetesét, még a Nagy Laciéknál. Azóta persze sok minden lefolyt már sokfelé, de úgy látszik, a világháborús körítés egyelőre még mindig kellően lázba hozza a játékostársadalom bizonyos szegmensét, így aztán nem is hagyják kihűlni a témát a kiadók, és a nagy riválís sorozat, a Call of Duty után most az EA-s **Medal of Honor** széria bővült egy újabb folytatással, a **Vanguard**dal. Mivel tavaly karácsony óta szép magasról tojik a Microsoft a hagyományos Xbox-szal rendelkező játékosokra, a multitesztben a Playstation 2-es és az irányításában jócskán eltérő Wii-s portot tudjuk csak kielemezni. Kezdjük hát az előbbivel.

A PS2-es esetében örömmel üdvözölhetjük azt a tényt, hogy néhány egyéb EA-s és X360-as fejlesztéssel egyetemben a választható nyelvek között végre ott találjuk a magyart is, és bár ez nem tudom mennyire lesz kihatással az eladásokra itt nálunk warezországban, azért azt gondolom, nem kell ecsetelnem, hogy ez mennyire megdobja a játékélményt. Igaz csak a feliratozás van magyarul, de az legalább korrekt lelkiismeretes munkáról tanúskodik, hiszen az esetek többségében nemcsak, hogy sikerült átadni az amerikai szleng kifejezések mondanivalóját és hangulatát, de nagy általánosságban elmondható, hogy amit csak lehetett, azt leferdítették magyarra (néhány harc közben elhangzott kifejezésről/mondatról hiányzott csak a fordítás, illetve azért akadtak olyan szavak, mint pl.: a náci „jelző", amit nem mertek egy-az-egyben letükrözni az okosok).

Mint idáig minden MoH játék, a Vanguard is nagyban különbözik az előző résztől, bár játékmenetében azért maradt a szokásos feladatteljesítős, küldetés alapú fritz-gyilok. Azért számos differenciát felfedezhetünk, már rögtön az első pályák keretében, ilyen például, hogy nincsenek a játékban egészségügyi csomagok, főellenségek, illetve a game most jóval lineárisabb lett, mint előzőleg, hiszen egyrészt a területek/pályák nem szabadbejárásúak, hanem kötött útvonalon kell közlekednünk, másrészt pedig nincsenek az European Assaultban nagy népszerűségnek örvendő, a játék végkimenetelétől függetlenül teljesíthető melléküldetések sem. Mindentől függetlenül egyébként nagyon elégedett voltam a programmal, köszönhetően a fantasztikus pályatervezésnek, és persze a klasszikus MoH hangulatnak, ami az utóbbi években már egy kicsit hiányzott a játékokból.

A Vanguard a 82-es deszantosok bevetéseit követi nyomon több-kevesebb eltéréssel, egészen az első éles ugrásaiktól (lévén, hogy ejtőernyős századról van szó) a 17-eskkel való egyesítésükön át, egészen a háború befejező szakaszáig, a Varsity hadműveletig, aminek keretében egyébként az addigi legtöbb ejtőernyőst dobták le a Rajna még német kézen lévő partjaira. Ezt egyébként én is csak az átvezető videókból tudom, sok más hasznos információval egyetemben, sőt a játék megnyerése után még arról is tudomást szerezhetünk, hogy a 82-esek egy másig is aktívan létező egység, akik az idők folyamán számtalan háborús konfliktusban bizonyították már rátermettségüket (a többi „mindig zsarnokság ellen harcoltunk" maszlagot aztán nem megkajálni) úgy, mint Vietnám, Kuvait, stb.

(Nem is tudom hirtelen, melyik PC-s MoH kiegészítésben bújhattunk már egyébként ejtőernyősök bőrébe (talán a Spearheadben, meg ugye volt már ilyen a CoD-ban is), szóval az ötlet egyébként nem túl friss.)

Összesen tíz pálya található a korongokon, de ez egyáltalán ne tévesszen meg minket, mert még könnyű fokozaton játszva is lesznek majd olyan helyszínek, ahol akár egy óránál is többet elszöszmötölhetünk. A PC-s Wolfenstein óta nem láttam ugyanis ennyire nagyszerű pályatervezést: arra volt jellemző, hogy méretét tekintve a konkurens játékokhoz képest kisebb, mégis elképesztően bonyolult felépítésű pályák követték egymást, és szinte négyzetcentiméterről-négyzetcentiméterre kellett megtisztítani a terepet. A Vanguardban is hasonló a helyzet, nagyon sokat agyalhattak a készítők, hogy a viszonylag kisméretű (megijedni azért nem kell, annyira azért nem kicsik, több szakaszból is állnak, és nem ritka eset, hogy akár tíz-tizenkét feladatot is teljesíteni kell a pályákon) szinteket minél jobban megtekerve, de azért a valóságtól nem elrugaszkodva elérjék azt a hatást, hogy szinte a frontvonalon érezzük magunkat, és átélhessük, hogy milyen lehettet méterről-méterre behatolni az ellenséges vonalak közé. Kiemelt szerepe van tehát a fedezékeknek, és hála a f@sza pályatervezésnek, mindig akad valami tereptárgy, ami mögé elrejtőzhetünk az ellenséges tűz elől. Újdonságnak számít, hogy ha rövid ideig, de futhatunk is, és mivel szinte végig csapatban nyomulunk majd, nem árt odafigyelni a bajtársaink szájából elhangzó információmorzsákra sem. Magyarul: ha azt kiabálják, hogy az M42-est épp újratöltik, iszikiri a következő fedezék mögé. Nagyon nem is akarom részletezni, de lényeg a lényegben, hogy iszonyatosan brutális háborús filing lengi be végig a stuffot, hatalmas a káosz, ezer dolog történik egyszerre a pályákon, csak kapkodjuk a fejünket. De azért találkozhatunk majd olyan szintekkel is, ahol épp az ellenkezőjét tapasztaljuk majd: ilyen például a „kohó", ahol szűk földalatti járatokban kúszva kell becserkészni az ellenséges mesterlövészeket. Nagy kedvencem volt egyébként az utolsó nagy befejező csata is, ahol a végletekig kitartva, Tigris tankok és egy sereg náci ellen kellett megvédelmezni egy gyárat. Nem mondom volt benne kihívás, még akkor is, ha nem volt akkora meló, mint a Második Baráti Biliárd Kupán megfektetni az Árpit (szűz kéz ugye), lenyomni a

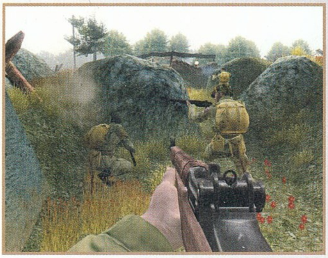














Misut (mázli!), vagy kiütni a Gyáli XXX-et (lefeküdt nekem az arc :D), de végül is a lényeg, hogy a Fecesz előtt végeztem, hehe... Na, de erről majd legközelebb...

Kanyarodjunk vissza a játékhoz. Mint már mondottam, a Vanguardban nincsenek eü. csomagok, találat esetén nagyon is élethűen elvörösödik, elhomályosodik, majd elsötétül a kép, ilyenkor nem árt rögtön fedezék után nézni, ha ugyanis tartósan kitesszük magunkat az ellenséges golyózápornak, akkor elég hamar megfekszünk, ami már csak azért sem hasznos, mert így elesünk néhány extra kitüntetéstől. Ez a kitüntetődi is újdonság: hadjáratoktól függően tizenakárhány medált is összegyűjthetünk akár. Díjazzák például, ha a megadott pontra ékezünk az ejtőernyővel, ha elhalálozás nélkül teljesítjük a kampányt, ha minden fegyvert használatba veszünk harc közben, vagy ha kellő mennyiségben operálunk fejlövésekkel. A kitüntetésektől egyébként nem csak a mellkasunk duzzadhat, a későbbi újrajátszások során extra, amolyan félig-meddig cheat opciók aktiválódnak megszerzésükkor, például: több sérülést bírunk majd el, illetve, hamarabb regenerálódunk és így tovább.

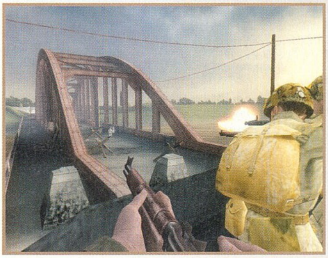
Ezen felül túl sok újdonságról nem tudok beszámolni: a grafika a szokásos PS2-es minőség, néha okádnivaló, főleg az éjszakai pályák használhatatlanok, hiszen jóformán csak a torkolattűz alapján lehet beazonosítani az ellenfeleket. Gondolom erre most azt mondjátok, hogy így életszerű, csak akkor azt mondja meg nekem valaki, hogy kúszás közben miért csak a lábunkkal toljuk magunkat előre, egyébként meg csúszunk a fűvön, mint a jégen, és még összevissza is lövöldözhetünk közben. Azért a játék végére bejönnek a világos pályák, és ott már igen csak elfogadható a grafikai nívó, és bizony lesznek egyértelműen szép, de leginkább hangulatos pályaszakaszok is. Persze azért nem tökéletes az összkép, néha átlátszóvá válnak a tereptárgyak (csak a golyónyomokból lehet tudni, hogy ott lennie kéne valaminek), illetve gyakran még mindig fennáll az az idegesítő hibajelenség, hogy hiába kéne eltalálnod valaki (mert pont a célkereszt közepében van), a játék nem érzékeli a találatot. Ezt a világháborút is ugyanazokkal a fegyverekkel vívják, mint az összes többi játékban megtalálhatót (idegesítő, hogy célzásnál a fél képernyő ki van takarva), annyi az újítás, hogy egyes fegyverekhez különféle tuningokat gyűjthetünk be (pl.: dobtár, vagy mesterlövész távcső). A küldetések is a szokásos robbantsuk fel, szerezzük meg, foglaljuk el dolgokra korlátozódnak.

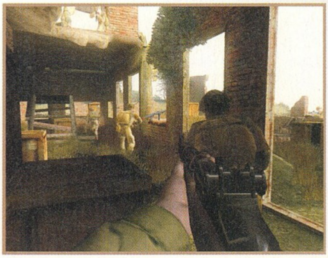
Végül is a játék legnagyobb erőssége a hibátlanul megszerkesztett pályák, amik valóban visszaadják a VH hangulatát, aminek segítségével, ha csak egy kicsit is, de mi is átérezhetjük, ahogy házról-házra kell visszaverni a németeket, és még egyszer mondom, hogy hangulatában szerintem most jobban teljesített a MoH, mint az épp aktuális Call of Duty epizód, bár ez csak magánvélemény. Mindenesetre bátran ajánlom mindenkinek, hiszen a különféle nehézségi fokozatok, és a behozható medálokért folyó harc jócskán kitolja a játék szavatosságát, és egyáltalán örülünk, hogy az Electronic Arts-nál látnak még fantáziát a Playstation 2-ben, és hogy egyáltalán megjelent a gépre a játék. Hangulatos, korrekt darab, elégedettséggel fog eltölteni.

A WII-S VERZIÓ

A nintendós port tartalmilag szinte ugyanazt nyújtja, mint a PS2-es változat, leszámítva azt a nem elhanyagolható tényt, hogy az általam tesztelt anyagban nem volt lehetőség a nyelvválasztásra. Egyébként minden másban megegyezik a fegyverektől a pályákig, a küldetésekig bezárólag. Valamivel szebben is néz ki, viszont nem annyival, hogy a Wii tulajdonosok elégedetten csettinthetnének, viszont nem is találkoztam azokkal a bugokkal, amiket a PS2-es változat esetében megemlítettem (eltűnő tereptárgyak). Az irányítás a szokásos Wii-s FPS formát hozza, azaz mindkét irányítóegységet használja, és természetesen még az amúgy nem kifejezetten FPS-barát Dual Shock karok okozta idegbajt is négyzetre tudja emelni. Mivel a Wiimote-ot elég nehezen lehetne a célzáson kívül bármire is használni, így minden akciómozdulatot ráerőltettek a nuncsakura, tehát ha hasalni, tengelyünk körül megfordulni, ugrani, tárazni akarunk, egyfolytában a nuncsakut kell rángatni a különféle irányokba, ami nagyon kaotikussá teszi az egészet, és ehhez még hozzájön az iszonyatosan érzékeny Wiimote-os célzás is, szóval nem leszünk könnyű helyzetben, sok gyakorlást igényel, az biztos. Azt hihetnénk, hogy az ejtőernyőzés a két irányítóegység egyszerre mozgatásával még talán élvezetes is lehet, de higgyétek nekem el, hogy nem az. Szerencsére azért a készítők sok helyen egyszerűbb, akciógombos alternatívákat is beleépítettek a játékba, így akinek nincs a nuncsakurángatáshoz affinitása, használhatja a hagyományosabb gombkiosztásos rendszert is, igaz a Wiimote-os célzással még így is meg kell küzdenie. Sajnos az irányításbéli nehézségek végig rányomják a bélyegüket a Wii-s Vanguardra. De hát ez van, még ha nem is kell szeretni.

Sylar





MARTIN BELESZÓL!

A városban harcolós résznél tisztára Elit Alakulat hangulatom volt, azt ott nagyon elkapták, de az éjszakai pályáktól idegrángást kaptam. Szeretném azt mondani (és hinni), hogy még nem vitték el az agyam túlságosan a nextgen HD-s cuccok, és ez egy nagyon bitangul kinéző game, de a God of War 2 után ez talán csúnya ferdítés lenne. Azt mondom, a hangulat okés, de a látvány nem top kategóriás.

MEDAL OF HONOR VANGUARD

EA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ klasszik vhii moh hangulat, pályatervezés
X még 5-10 pályát elviseltem volna, bugos

Wii

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 játékos, 16:9

✔ ugyanazok, mint a ps2-es verzió esetében
X az irányítás elég használhatatlan

PS2	Wii
7 pont	6 pont

KOWABUNGA!



Tini Mutáns Nindzsa Teknőcök… négy teknős… négy testvér… Genetikailag újjászületve New York csatornarendszerében. A nagy reneszánsz mesterek után lettek elnevezve és nindzsáknak lettek kiképezve. Sok szörnnyel és ellenséggel harcoltak, mielőtt legyőzték fő ellenségüket, a Zúzót. De most egy még hatalmasabb Gonosz akarja elpusztítani testvériségüket. Egy gonosz, ami 3000 évvel ezelőtt született.

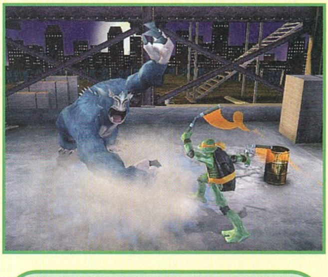
Akkoriban egy lauru nevű harcos vezetett egy csapatot, akik egymás mellett a küzdöttek ugyanazért a célért, hogy meghódítsák a világ összes királyságát. Senki nem állhatott eléjük, amerre jártak, pusztítást hagytak maguk mögött. Útja során a harcos megismert egy csillagjegyet, a Keagant. Minden 3000 évben a csillagok egy vonalba kerülnek, és megnyitnak egy kaput egy hatalmas erejű világra. Halhatatlanná vált, de nagy árat fizetett érte. A testvérisége kővé változott, és a másik világ kapuján át tizenhárom szörny szabadult a világunkra. A harcos itt maradt örökre a Földön. Képtelen meghalni, vagy elfeledni szörnyű hibáját. És a szörnyek, melyek kiszabadultak folytatták az emberiség gyötrését, mind a mai napig. (Thanx Mista Gee :D)

Ezzel a sztorival indít az új Tini Mutáns Nindzsa Teknősök animációs mesefilm, és természetesen az azt feldolgozó játék is. A Tini Nindzsák jó tizenkét éve élték virágkorukat, legalábbis itt Magyarországon, akkoriban még javában a videokazettás alámondásos korszakban nézhettük az élőszínészes filmeket, és '95 körül is volt még kereslet a Teknőcös képregényekre. Aztán szépen lecsengett a móka, illetve nálunk sok minden mással egyetemben mentek szépen a süllyesztőbe, mert odaát (nem a *Supernatural*ben) azért még mindig fut a páncélosok szekere, és az igényekhez igazított minőségi füzetekben mind a mai napig futnak a történeteik (a rengeteg mozgóképes alkotásról nem is beszélve – elég, ha az imdb.com-on bepötyögitek a TMNT rövidítést).

(Egyébként meg kíváncsi lennék rá, hogy vajon mi, vagy ki dönti el, hogy néha a legzseniálisabb ötlet sem működik, máskor meg egy bődületes baromság is életképes marad hosszú évekig. Mert azért valljuk be, ott az alapszituáció, mutagéntől emberi alakot öltött teknősök, akiket a patkánnyá változott Szecska :) mester ninjákká képez ki, és ehhez jön még a Zúzó, mutáns orrszarvú, meg a vaddisznó, ja meg az a nagy Agy, akinek most nem jut eszembe a neve, szóval elég gyenge lábakon áll a buli. Az animációs film mégis zsírság, üt minden beszólás, kellően pörgős, Szecska sensei pedig a legnagyobb császár.

A TMNT egy oldschool haladós-verekedős játék, három dimenzióban ugyan, de mégis a nagy klasszikusokat idézve, hiszen nincs szabadon bejárható terület, a pályák lineárisak, és a rögzített pozícióban követő kamerának (állítani sem lehet rajta) köszönhetően igencsak kétdimenziós hatása van az összképnek. Bunyózni sem nagyon fogunk haladás közben, a pályák ugyanis szakaszokra vannak felosztva, ügyességi ugrálós részekre, és arénaszerű nagyobb szabad terekre, ahol a továbbjutás érdekében mindenkit le kell nyomnunk. Az ugrálás egyéb egész faintos lett, nagyon sokféle, a képregényekből és a filmekből visszaköszönő mozgással rendelkezünk, falról-falra ugrás, falon futás, dupla ugrás, függeszkedés, lengés ide-oda, pattogás, és teknősönként különféle speciális lehetőségek is rendelkezésünkre állnak. Michelangelo a nuncsakuit használva helikopterezve küzdheti le a hosszabb távolságokat, Raphaello a kis Sai tőrjeit a falakba állítva elmászhat azokon, Donatello pedig a botját használva magasugrókat megszégyenítve hidalhatja át a magasságokat és szakadékokat és így tovább. A harcok két gombot (plusz az ugrást), és az analóg karokat használják, amikkel egész combos kis kombókat lehet összehozni, bár azért tegyük, hozzá a harc lehetne változatosabb is, mert csakúgy, mint a mászkálásnak, úgy a boksznak is a legnagyobb hibája, hogy néhány pálya után hamar unalomba fullad az egész. A szintek hosszára egyébként nem lehet rossz szavunk, akár húsz percig is elszórakozhatunk némelyiken, gyűjtögethetünk érmeket is, és később a hagyományos időeredményeken túl Challenge-ekre is teljesíthetjük azokat. A jó teljesítményünk után aztán teknőspáncélokat kapunk, amikért különböző extrákat és jópofa dolgokat vásárolhatunk. A pályák meglehetősen változatosak (tizenhat van összesen), és vannak igen látványos szakaszok is, főleg amikor a város felett a házak tetején kolbászolunk (egyébként megfordulunk szinte mindenhol, csatornától/pincétől a padlásig), a progi szépen végigköveti az animációs film teljes sztoriját, a kezdeti dzsungeles résztől Raphaello „Éjjeliőr" alteregójáig, de Mikey béka kosztümét is beletették egy pálya erejéig a gamebe. Benne lesznek az anime főellenfelei és egyéb szereplői is (April), és jó néhány fajta hagyományos ellenféllel is meggyűlik majd a bajunk (a Foot Klánnal az élen).

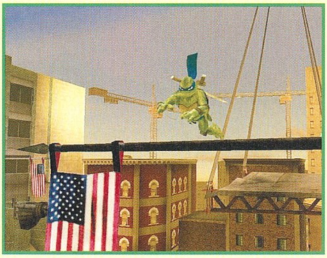




A játék grafikája közepes, Playstation 2-ön kicsit kásás minden, Wii-n jobb a helyzet, a teknőcökkel nincs gond, viszont az ellenfelek lehetnének valamivel jobban kidolgozottak, bár hozzáteszem a filmben is eléggé elnagyoltak voltak a szereplők. A Nintendo üdvöskéjén tehát valamivel szebb a TMNT, de azért hasra nem fogsz esni a látványtól. A Wii-s irányítás szokás szerint elég gáz, de mindent megtaláltok a gépkönyv hatodik oldalán, tessék áttanulmányozni alaposan, aztán gyakorolni. Mindenestre nekem a Dual Shock még mindig jobban kézre áll, és Wii-n a speciális mozgásokat (pl. amikor két teknőccel próbáljuk meg kivitelezni a Family Attackot) is nehezebb kibűvészkedni. A nagyfilmet ugye híres sztárok szinkronizálták, és bár feliratosan láttam, meg nem tudnám mondani, hogy a játékhoz is adták-e a hangjukat, az viszont bizonyos, hogy sok jópofa dumát hallhatunk a teknősök szájából, és akcióra buzdító zenékben sem lesz majd hiány.

Kellemes szombat délutáni szórakozást nyújt a TMNT animációs film, és arra, hogy elüssünk egy-két unalmas délutánt a játék is megfelelő: látványos, gyors akrobatikus mutatványokat hajthatunk végre az ügyességi részeken, és középszerű bunyókban lehet részünk az arénákban. Kár, hogy hiányzik belőle a multi, úgy talán élvezetesebb lehetne, igaz akkor viszont az ugrabugrának nem lenne sok értelme. Na, összegezzünk: egyszer szódával még elmegy, másodszorra már tömény kell hozzá, harmadszorra pedig már csak a fanatikusok állnak majd neki. Elakadni, meghalni nem lehet benne, úgyhogy a már kiöregedett TMNT fanokon kívül a kisebbeknek is ideális választás lehet. Csöcs.

Sylar



TMNT

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: PS3, PSP, X360, GC, DS, GBA

PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos, 16:9
memóriakártya 8 mb

Wii

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos, 16:9

✔ könnyed szórakozás teknőc módra
X nem elég változatos, kétjátékos mód?

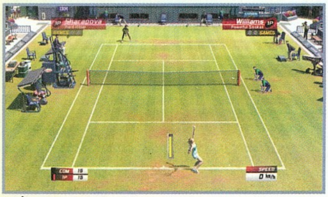
PS2 Wii
6.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

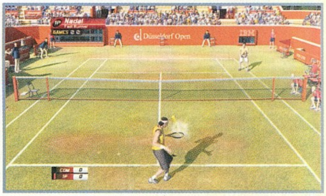
„Ezen is túlvagyunk, mehetünk a kasszához" – mondták a game fejlesztői, és mentek. Szerintem a cucc kifejezetten jól néz ki, tartamilag nekem annyira nem lehidalós, de a kölykeimnek, főleg kissrácoknak tuti megvenném. Olyan jópofa, aranyos program, de nem nyálas és nem túlerőltetett.

BÁRCSAK JÓ NAGY LENNE A TÉNISZEM!









Úgy látszik, ez a Sega hónapja, mivel eme játék is a cég kiadványa, és nagy örömet jelent az olyan magamfajta lusták számára, akik teniszütőt régóta már csak a boltok polcain látnak. A VT első része ha jól emlékszem 2000-ben jött ki Dreamcast gépre, a NAOMI arcade boardos VT2 pedig 2005-ben DC-re és PS2-re, és most a harmadik X360 és PS3 nextgenre. Az irányítás nem sokat változott, összesen négy gombbal tudjuk az ütőt kezelni, és mindenféle tenyeresekkel, átemelésekkel meg leütésekkel visszaütni a labdát. A játékos mozgatására viszont nem csak a joy-t vagy az iránygombokat lehet használni, hanem a PS3 verzió esetében a kontroller döntögetésével is megtehetjük ezt, ha az Options-ben a D konfigot választjuk. Ez szuper, csak némi gyakorlást kíván, ám olyan negyed óra elteltével már reflexből ment a dolog, vagyis használhatónak ítéltem eme opciót. Akad még egy érdekesség a beállításokban, a „ricegésmentesítés", amivel a hagyományos TV-ken lehet a váltott soros megjelenítés okozta vibrálást lecsökkenteni, és természetesen csak ezeken van értelme foglalkozni vele.

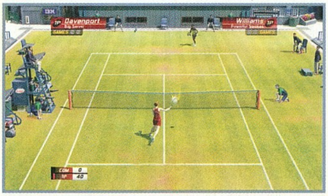
A játékmódozatok teljesen szokványosak. Indulhatunk a kupáért a világbajnokságban, amihez saját játékost lehet összegyurmázni, és egy teniszakadémia, illetve sok minijáték keretein belül feltápolva egyre feljebb jutni vele a ranglétrán, aminek a 300. helyéről kezdjük meg menetelésünket. Ennek kicsinyített változata a torna, ahol öt meccset kell lenyomnunk válogatott hírességek ellen. Igaz, itt mi is választhatunk celebet, a hurka játékosunkon kívül húsz valódi teniszcsillag közül lehet válogatni (pl. Lleyton Hewitt vagy Venus Williams). A sokjátékos elfoglaltságot pedig az Exhibition alatti tenisz és a Court Games biztosítja, ahol az edzést biztosító kis játékokban szórakozhatunk. Sajnos netes lehetőségek nincsenek, csak az X360 verzióban, ahol az online játékon kívül letölthető még pár minigame és egyéb kiegészítő a cucchoz. Ez szívás, és a Sega hülyeségén kívül nincs rá magyarázat, így lépjünk is tovább.

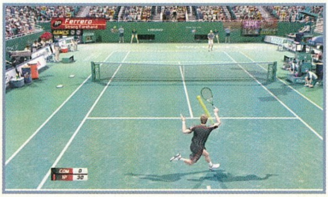
A saját játékos kreáció sajnos nem engedi meg egyéni fénykép berakását, ám az arc és fej deformálása minden plasztikai sebész vágyát kielégítheti, valamint a stílust is beállíthatjuk, jobbkezes vagy balkezes, hogy üsse a fonákot, ilyesmik. Ha a főjátékban indulunk, akkor kapunk egy edzőt, aki általában piszkálással és e-mailek küldözgetésével hívja fel a figyelmünket arra, hogy menjünk gyakorolni, vagy ha felhozó meccs van kilátásban a héten, amire be kéne neveznünk (ugyanis tevékenységeink heti ciklusokra vannak osztva). Emberünk értékei már-már szerepjáték karakterré teszik őt, mivel négy kategóriában (adogatás, ütés, lábmunka és röpte) összesen 11 fejleszthető tulajdonságot kapunk. És hogy hogyan fejleszthetünk? Görögdinnye méretű labdákkal kell lerombolni egy olajoshordótornyot úgy, hogy a legfelső pirosak leessenek. Invaderst kell játszanunk, amiben kocka alakú adogatógépeket kell visszatartanunk attól, hogy eljussanak a hálóig – célszerűen a robbanós pirosak becélzásával. Jégkoronghajításban használatos kőkorongokat kell a számozott területre juttatnunk adogatással, vagy ugyanígy egy földre festett céltáblával ügyeskedni. Rámpán leguruló gyümölcsöket kell összeszedegetni rohangálással, miközben az óriási teniszlabdákat el kell kerülni. És ezenkívül még bowlingozhatunk és Bingo-t is játszhatunk, ahol a folyamatosan mozgó számozott paneleket kell ügyesen eltalálni, és vigyázni a bombákra. Ezen minijátékok persze partizni sem utolsók, és jelzik, hogy a Sega azért még mindig tudja, mitől döglik a légy (kivéve a Sonic nevű förtelmet pár oldallal odébb).

Na, de a lényeg a tenisz, és ebben is maradéktalan örömökre tehet szert az ember, hiszen gyakorolni sokkal komolyabban lehet a Tennis Academy helyen, ami már a profibb ütögetésre készíti fel a playert. Bár a játékból annyi a részünk, hogy odafutunk és visszaütjük, azért lehet variálni az ütés erősségével, fajtájával és irányával is. A gépet rendszeresen tudtam szívatni az átejtésekkel, és elég sokszor bejött a megfuttatás is, vagyis amikor a szélekre ütögetem a labdát felváltva, és egyszer csak nincs ideje visszafutni. Persze ezek a primitív trükkök csak közepes fokozaton játszhatóak, mert ahogy haladunk előre, azért a gép is tud rendesen, és elő kell venni a valódi teniszstratégiákat. Ezeknél pedig illik figyelembe venni karakterünk erőnlétét és azon stílusokat, amikben jó. Én az adogatásokat majdnem mindig nyertem, de nagyon nem jött be az, amikor térfélcserénél szemből láttam a játékosomat, és mivel védekezőt játszom, így a hálóhoz sem értem mindig oda, mivel az ellenfél látta, hogy egy átemelés bejöhet neki.

Grafikai szempontból nincs semmi különös, alig van fűrészfog. A játékosok kidolgozása is szuper, leszámítva a fejüket, de az összképbe nem zavar bele. Látszanak az izmok, a kézfejen az erek, sőt még a teniszütő árnyéka is rácsos a földön, a vonalbírók elhajolnak a laszti elől. Amatőr és profi teniszeseknek is ajánlom. Ha kétféle gép van a tarsolyban, akkor az X360-as jobban megéri a netes támogatás miatt. Ennek hiányában PS3-mon marad a maximum 4 playeres multi, amivel viszont maradéktalanul élvezhetjük a páros tenisz minden szépségét.

Dzson Agassi





MARTIN BELESZÓL!

Hihetetlenül könnyű elsajátítani a game kezelését, olyannyira, hogy szerintem öt ütés után bárki élvezettel játszik vele. Nagyon élveztem a felhőtlen teniszezgetést, és bár egy komolyabb karriert nem nyomnék vele végig, mégis bátran ajánlom mindenkinek, csúcs anyag!

VIRTUA TENNIS 3

SEGA
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS3 — 1-4 játékos, 1080p

X360 — 1-4 játékos (16 online), 1080p

✔ könnyű és szórakoztató, de profiknak is ajánlott
X nem sok fejlődés az előzőhöz képest, nincs ps3-as online multi!

PS3 X360
8 pont

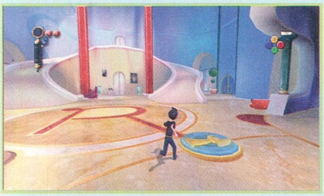
VISSZA A JÖVŐBE BY DISNEY



A *Robinson család titka* (2007) a Disney egyik idei animációs alkotása, mely sajnos hazánkban nem szerepelt túl fényesen a mozikban, ám állítólag mégsem tűnik olyan rossznak, csak elképzelhető, hogy a magyarok nem túl fogékonyak a sci-fi témákra. A filmet mindenesetre (sajnos vagy szerencsére) nem láttam, ám alaposan utána olvastam, és a kritikusok, akik gyakran a Jetson családot, vagy néha Mézgáékat hozták fel összehasonlítási alapnak, egy erős közepesként értékelték. Leginkább a sablonos szereplőket és a túl pörgős, követhetetlen jeleneteket kifogásolták, viszont az a (relatíve) kevés mozirajongó, aki elment csemetéjével megnézni a Robinson dilit, többnyire mégis pozitívan nyilatkozott róla. Az animációs film tehát nem lehet rosszabb az átlagnál, egyszeri megnézésre biztosan megteszi, de minden bizonnyal elmarad pl. a minőségi Disney-Pixar alkotásoktól.

A történet egy árvaházban kezdődik, ahol a kis 12 éves lángész Lewis már régóta dolgozik különböző találmányokon, melyek közül egyértelműen az Emlékszkenner tűnik a legkomolyabbnak. Lewis vér szerinti édesanyjára szeretne segítségével rálelni, ám a gonosz Kalapos férfi (Doris társaságában) elrabolja a szerkentyűt. Ekkor bukkan fel a jövőből az időutazó Wilbur Robinson, aki Lewis segítségére siet, és elviszi őt a jövőbe, ahol a kisfiú eltölt egy egész napot a dilis Robinson családdal, akik egy fergeteges futurisztikus világban élnek.

A játékverzió ezzel szemben egy másik szálon fut, az irányítását pedig nem Lewis-nak, hanem Wilburnak vehetjük kézbe, de itt is a gonosz Kalapos férfival, és az ördögi robotkalappal, Dorissal szállunk szembe, és időgépünk segítségével számos világba látogatunk el, egészen pontosan 40 küldetésen át.





MARTIN BELESZÓL!

Átlagos platformjáték, se nem rosszabb, se nem jobb, mint bármelyik ilyen game az elmúlt 5 évben. Ott a helye a hasonszőrű animációs filmek alapján készült stuffok mellett a polcon, a gyűjteményedben. Persze csak akkor, ha van ilyen gyűjteményed, mert kezdeni ne ezzel kezdj...

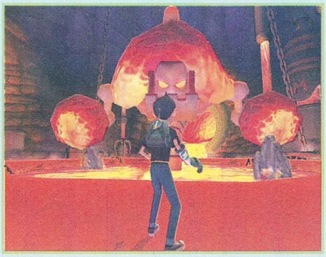
Habár a játékmenet egy szimpla platformjátékra emlékeztet, az irányítást még dinamikusabbá téve szinte csak a bal analóg kart kell használni, így Wilbur automatikusan ugrik át akadályokat, vagy mászik fel szegélyekre (mint pl. a Zeldában vagy a Harry Potterben is). Ezt a „bonyolult" műveletsort színesíti néha pl. ajtónyitás, nagyobb tárgyak tologatása, vagy vékony szegélyeknél a falhoz tapadó lépegetés. Ezeket a műveletek a 4 fő gombbal, valamint az R1-el hajthatóak végre, melyet kijelez nekünk a játék képernyő jobb felső sarkában. Wii-n mindössze annyi az eltérés, hogy a nunchaku analóg karjával haladunk, a Wiimote pedig a kamera pofonegyszerű forgatására szolgál, a főbb funkciókat pedig a D-padon érhetjük el. Ez a megoldás semmivel sem rosszabb, mint PS2-n, vagy 360-on, sőt a kamera optimalizálása még sokkal kényelmesebb is Wii-n.

Ellenségek becélzásánál akadhatnak kisebb problémák, pl. hogy nem a megfelelő célpontot választja ki a gép nekünk, ám az oldalazásnak hála itt is elég korrekt az irányítás.

Érdemes szót ejteni a Robinson házról, ahova mindig visszatérünk, és számos ismerős arcot láthatunk a rajzfilmből. Ez a helyszín a moziban látható szeleburdi összképet hívatott visszaadni, meglehetősen furcsa dolgokat lehet itt tapasztalni. Gondolok itt például a szobán áthaladó mozdonyra, a kis körte formájú zselatin lényekre (egyáltalán mik voltak azok??), de amit végképp nem tudtam hová tenni, az a fazon, aki egy nagy virágágyásból kidugta a fejét, majd visszabújt.

A három verzió közül egyértelműen a 360-as tűnik ki legjobban grafikailag, és ahogy az várható volt, a PS2-es a leggyengébb, de őszintén szólva nincs is annyira nagy különbség közöttük. Ami mindenképpen a 360 mellett szól, az a telt pompás színvilág, valamint – a HD felbontásnak hála – a határozott, képhibától mentes élek. Nem sokkal mögötte jár a Wii, amely – többek között – a komponens kábelnek és a 480p-nek köszönhetően alig marad el, főleg ami a szép színeket illeti, és az SD felbontás sem tűnik sokkal rosszabbnak. PS2-n sajnos már valamivel pixelesebb a cucc, és jóval fakóbb is RGB-vel, de összességében ennél a verziónál is elmondható, hogy a stuff szépen visszaadja az eredeti animációs film rajzos feelingjét, a grafika pedig körülbelül megüti egy igényesebb PS2-es platformjáték szintjét. Esetleg néhány apróbb akadozást lehet még a PS2-es verzió számlájára írni.





A játékot 7 éves kortól ajánlják, amivel lényegében egyet is értek, ám én 14-15 évnél meg is húznám ezt a képzeletbeli határt, sőt talán még ez a korosztály is kissé egyszerűnek fogja találni, ami persze nem feltétlenül baj, főleg ha például lányoknak ajánljuk (hardcore csajgamerektől természetesen külön elnézést kérek a bekategorizálásért). Mindenesetre a Robinson egy jópofa checkpont rendszerű platformer, tele akcióval, meg jó pár minijátékkal, és néhány logikai feladvánnyal, de az esetek döntő többségében nincsen benne igazi kihívás. Éppen ezért csak kisebbeknek ajánlanám, az ő tetszésüket viszont biztosan el fogja nyerni a szép rajzfilmes grafika, és a számos különleges kalandos helyszín. A minőségi CG átvezetők pedig külön öröm azoknak, akik látták moziban.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

DISNEY'S MEET THE ROBINSONS

DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
MÁS VERZIÓ: PSP, GC, DS, GBA

X360

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos, 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i/1080p, mentés 256 kb

PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos, memoriakártya 8 mb (59 kb)

Wii

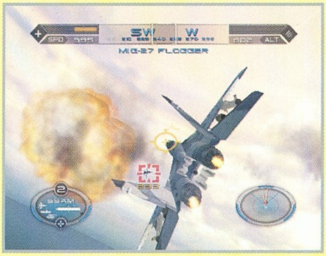
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos, 480p

✔ jópofa adaptáció
X idősebbeknek kissé egyszerű

X360 PS2 Wii
6.5 pont







Alig egy évvel ezelőtt a Codemasters bejelentette, hogy egy vadászgépes lövöldét készül kiadni Wii-re, PS2-re és PSP-re. A fejlesztői munkálatokat az *IR Gurus*-ra bízta, melyet a Heroes of the Pacific után már jártasnak mondhatunk a témában. A kitalált háttérsztoriban többé-kevésbé ismerős helyszíneken vesszük fel a küzdelmet lázadókkal szemben, és ahogy az várható volt, a **Heatseeker** nem az Ace Combat babérjaira kíván törni, sokkal inkább az árkádosabb Air Force Delta sorozathoz tudnám hasonlítani. És habár igazi szimulátorról ezek után nem nagyon beszélhetünk, mégis örvendetes, hogy 8 licencelt amcsi vadászgép közül válogathatunk (pl. F-22 Raptor, F-18 Hornet, F-15 Eagle), ellenségeink hadát pedig orosz modellek alkotják (pl. SU-27 Flanker, MIG-29 Fulcrum, MIG-31 Foxhound). Válogatni pedig tényleg érdemes, hiszen a játékban is jelentős eltéréseket tapasztalhatunk közöttük, pl. mint mindig, most is a „kis" F-16-os bír az egyik legkönnyedebb irányítással. Személy szerint viszont szívesen láttam volna európai gépeket is, pl. Tornado-t vagy Grippent, de azért ez is több, mint a semmi.

Fegyverek terén nagyon nem kell vacakolnunk semmilyen beállítással, habár rendelkezésünkre áll ilyen opció a küldetések előtt, de lényegében egy rahedli levegő-levegő rakétával indulunk az ellenséges vadászgépek ellen, valamint magukkal cipelünk jó pár bombát is a földi egységek megsemmisítésére, sőt könnyű fokozaton ezek alapból kifogyhatatlanok.

A küldetések lényegében ugyanarra a sémára épülnek, mint bármelyik másik vadászrepülős stuffban. Repülők egész hadát, valamint ellenséges hajókat kell legyőznünk, valamint létesítményeket megvédelmeznünk, esetleg felderítés jellegűen lescannelnünk néhány objektumot.

A Heatseekernek mégis megvan a maga kis varázsa, hiszen játékmenetre talán soha korábban nem láttam még ennél árkádosabbat. Ha az Airforce Delta sorozat „könnyed", erre már nem is találok megfelelő szavakat. A repülők manőverezési képessége természetesen jócskán túlhalad a realisztikusság határán, rakétáink célzórendszeréről nem is beszélve, és akkor még nem is említettem a Burnoutra hajazó hirtelen felgyorsulást, melynek hála több kilométer távolságban haladó gépeket is pillanatok alatt beérhetünk, majd rögtön újra lelassulhatunk. Az Impact kamerának köszönhetően pedig nagyon látványos robbanásokban lehet részünk. A küldetések lényegében egytől-egyig pofon egyszerűen végrehajthatóak, és az igazi kihívás nem is egy-egy gép leszedése, hanem minél több célpont adott időn belüli előpusztítása, pillanatok alatt beletanulva ebbe a mesésen könnyed kezelésbe, ahol 100 %-ig mi uraljuk a gépet, gyakorlatilag eltekintve mindenféle (realisztikus) fizikai korláttól.

Mindez valóban igaz mind a két verzióra, ám ahogy azt sejteni lehetett, a Wii-s verzió igazi ereje az irányításban rejlik, mely ez esetben (is) egész jól sikerült. Beletelik egy kis időbe, míg megszokjuk, ám a (szokásos) „professzionális" irányításra állítva már minden olyan, mint ahogy megszoktuk a repülős játékoknál. Javaslom, hogy lazán hátradőlve, a Wiimote-ot pedig a térdünkre támaszkodva irányítsuk a stuffot. Manőverezés finoman forgassuk balra-jobbra, emelkedésnél valamint ereszkedésénél pedig emeljük fel, valamint döntsük előre az irányítót. A nunchakuval közben adagolhatjuk a sebességet. Mindez tényleg pofon egyszerűen működik, és bár szokni kell ugyan, és korántsem 100 %-ig ideális, de a legtöbb esetben tényleg remekül működik. Egyedül ott tettem le hajamat, amikor landolni kellett egy anyahajón. Ami még nem tetszett, hogy egyes parancsokhoz az digitális padot kellett használni, és igen nehezen kivitelezhető, hiszen a Wiimote minden egyes mozdulatra érzékenyen reagál.

A Wii-s verzió egy kategóriával jobban fest, mint a PS2-es, habár az égbolt mindkét verziónál nagyon szép. A legfőbb probléma mind a két játék esetében a csúnya pixeles megjelenítés. Mind a PS2, mind a Wi sokkal többre is képes ennél, ám hála a különböző effekteknek, és az igen jó sebességérzetnek, az eredmény néhol igen szép is tud lenni. Ami a beállításokat illeti, a 16:9-es mód mind a két verzióban elérhető, viszont Wii-n hiányoltam a 60 Hz-et, valamint a 480p-t (ezek szerint nem minden játék esetében automatikus a progresszív funkció).

A Heatseeker PS2-n nem sokkal több, mint egy kiválóan irányítható árkádos vadászgépes stuff a sok közül, mely esetében talán egyesek örülni fognak a meglepően könnyed játékmenetének, de semmiképpen sem veheti fel a versenyt a téma igazi ászaival, ettől függetlenül nem rossz vétel. Wii-n már kissé más a helyzet, nem csak azért, mert valamivel pofásabban is fest a játék, hanem mert a Wiimote-os irányításnak hála egészen játéktermi feelingünk lesz, ezáltal egy egész ponttal többnek érzem az utóbbit. Viszont valahogy úgy gondolom, mintha néhány más játékhoz hasonlóan most is csak kísérleti stádiumban lenne ez az egész mozgásérzékelősdi. Csináljunk egy valamirevaló autós játékot Wii-re, megvolt. Csináljunk egy valamirevaló sportjátékot Wii-re, ez is megvolt, csináljunk egy valamirevaló repülős stuffot Wii-re, szintén kipipálva. Nem is rosszak ezek a játékok, csak véleményem szerint az értéküknek megfelelően alig 5-6 ezer forint körül kéne árulni őket, mert ez így egyelőre kissé szegényes kivitelezés, de majd reméljük év végére elkezdenek özönleni az igazán komoly Wii játékok.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Semmitmondó, ez a jó szó az ilyen játékra. Se íze, se bűze. Nem tudod rámondani, hogy rossz, mert nem az, hiszen a grafikája fogyasztható, a témája populáris, de hiába akarsz jobban elmerülni benne, egyszerűen egyik eleme sem olyan, hogy hosszabb ideig elvarázsoljon. Egynek jó.

HEATSEEKER

CODEMASTERS / IR GURUS
MÁS VERZIÓ: PSP

PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos,
memoriakártya 8 mb (209 kb), 16:9

Wii

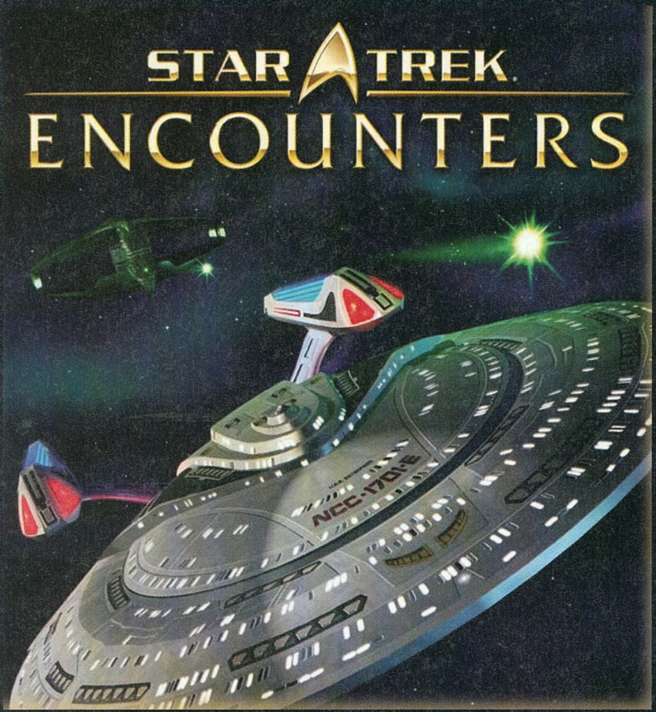
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos, 16:9

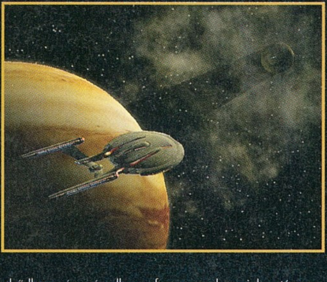
✔ remek árkád irányítás, élvezetes wiimote-os kezelés
X közepesnél nem sokkal jobb kivitelezés, a wiimote-os irányítás nem mindig tökéletes

PS2 **6 pont** | Wii **7 pont**

AHOVÁ MÉG SENKI NEM MERÉSZKEDETT...







Nekem, mint Strar Trek fanboy-nak mondható lénynek igen jólesik, hogy a cégek nem csak a már minden oldalról megközelített Star Wars mesevilágot nyomják állat módjára, hanem az intellektuálisabb (bár nem olyan látványos) Űrszekerek is napirendre kerül néhanapján. Volt már ugye a Shattered Universe, amiben az űrharcot gyakorolhattuk, ám ennek igen nehéz mivolta sokakat elriasztott, mivel az nem egy Ace Combat-féle primitív játékmenetet prezentált (az a repülős játékok Ridge Racere), és kissé csúnyácska is volt egy Jedi Starfighterhez képest. Aztán volt még a Voyager-érában játszódó Elite Force, ami már a múlt homályába vész, és a kettes része talán ki se jött konzolra, ami jobb is, mert az első pálya után köze sincs a ST-hez.

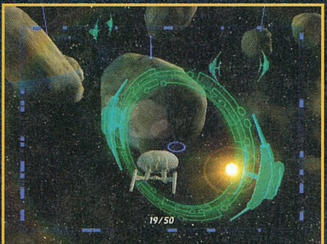
Jelen szerzeményem újfent az űrcsatás metódust kínálja, viszont nem egy fürge harci gépbe ülteti bele az embert, hanem a jóval nagyobb és ezért taktikailag teljesen máshogy kezelendő hajóosztályok, a nagytestű csatahajók kapitányai lehetünk (például a Galaxy class, ez volt az első Enterprise is, ami még a műanyag flakonos barkácsidőket idézi, és nem olyan kecses, mint mondjuk az Intrepid osztályú Voyager). Oké, ennyit a kívülállókat abszolút nem érdeklő technikáról, és nézzük a kívülállókat szintén abszolút nem érdeklő játékot.

Az első jó dolog az, hogy nem csak egy hajóra koncentrálhatunk, hanem a teljes ST korszakot felölelő, a TV sorozatoknak nagyjából megfelelő 6 részre bontott főrendszert kapunk, időszakonkénti 2-5 küldetéssel. És itt látszik egyből az első baljós jel is, hiszen így teljesen szétforgácsolták a kapacitásukat. Gondolom az volt a cél, hogy mindent összeömlesztve többen veszik meg a játékot, hiszen minden trekkienek megvan a maga kedvence, mint nekem pl. a Voyager, ám ezek a lecsökkentett almisszió számok valahogy elveszik az ember kedvét. Picit öröm az ürömben, hogy a küldetések viszonylag hosszúra sikerültek, ám a feladatok teljesen kötöttek, nem kolbászolhatunk az űrben erre-arra, véletlenszerű csatákba és eseményekbe csöppenve, sőt, esemény is elvétve van csak, biztosan azért, mert a Star Trek szellemiség kifejezetten kerüli az összetűzéseket. Na mindegy, ezt dobta most a gép, kesergés helyett nézzük át mondjuk az irányítást.

Mint látható a képeken, a hajót kívülről láthatjuk, mint valami modellt. Ez jó, mert a térbeli tájékozódásunkat abszolút nem kell használnunk, pláne, hogy csupán egy síkban vagyunk képesek manőverezni, amihez képest egy szinttel feljebb vagy lejjebb lévő pályára állhatunk, azt' kész. Ennek megfelelően a körülöttünk lévő objektumok, hajók és egyebek kaptak egy kék magasságjelzőt, ami alapján láthatjuk a hozzánk viszonyított pályasíkot. Az egész hasonlít picit azon mászkálós játékokhoz, ahol a futáson kívül ugorhatunk egyet vagy leguggolhatunk, ha akadály van az utunkban. Ráadásul a hajók mozgása is kissé fura, mintha az egész hajtóműrendszer csak manőverezésre lenne kitalálva, jobban mondva olyan, mint amikor felgyorsítva nézzük valami lomha dolognak a mozgását. Ez még nem lett volna akkora baj, viszont a környezetünkből alig látni valamit, mivel nincs zoom, csupán a sebesség növelésével vagy a célzószkenner működtetésével távolodhatunk el valamelyest a nézőponttal. Rendben, nem akarok egy pixelt bámulni a csillagos háttér előtt, de harc közben jó volna látni pontosabban, hogy az ellenség honnan támad. Harci helyzetben elsődleges és másodlagos fegyverrendszereinkre támaszkodhatunk, amik általában fézert és torpedót, valamint aknákat és vonósugarat, vagy transzporternyalábot jelentenek. Természetesen nem túl hatékony összevissza lövöldözni, de hát pont erre vannak az előbb említett szkennereink. A jobb joy tekergetésével a hajó síkjában pásztázhatunk vele, R2-vel történő befogás esetén pedig kiválaszthatjuk, hogy az ellenséges egység melyik fő rendszerét támadjuk, például a fegyverzetet, pajzsokat vagy hajtóműveket. Kis vadászoknál ez nem annyira lényeges, mert a fézereink ha túljutottak a pajzsokon akkor felrobbantják az egészet, de mondjuk egy Borg kockánál már ügyeskedni kell. Aknáink kétféle módon használhatóak: vagy kikapcsolt szkennerrel telepítjük őket közvetlenül a hajó mögé (érdemes mozgás közben, mert a közelségi detonátor nem válogat), vagy pedig torpedóként kilőhetjük a célzósugár aktuális irányába. Bár nem olyan hatékony, mint a célkövetős torpedó, de igen nagyot sebez, ha belefut valaki. Okos ötlet, csakúgy, mint a főreaktor variálható energiaelosztása. Ezt az iránygombokkal tudjuk 3-3 fokozatban elosztani a párhuzamos rendszerek között, vagyis ha a pajzsnak kell több energia, akkor az a fegyverektől lesz elvonva. Sőt, némi fejlesztésre is lehetőség van, ha a pályákon megtaláljuk a főtiszti, sorozatbeli hírességekről elnevezett kártyákat, amikből a kapitányival együtt ötféle van. Például ha felvesszük a gépészét, akkor a pajzs és hajtómű teljesítménye megnő.

Utoljára megemlíteném az osztott képernyős multit, ahol FPS-ekben megszokott modokat is felszedhetünk (láthatatlanság, örök fézer), és játszhatjuk egymás ellen vagy kooperatíve összefogva. Hát, ennyi tellett, az ajánlást olvassátok el a kis dobozban alul. Hosszú és eredményes életet!

Dzson T. Kirk



MARTIN BELESZÓL!

Ez annyira hihetetlenül elmondhatatlanul borzalmasan csak és kizárólag Star Trek fanoknak való játék, hogy sértés lenne elmondanom, mit gondolok róla.

STAR TREK: ENCOUNTERS

BETHESDA SOFTWORKS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

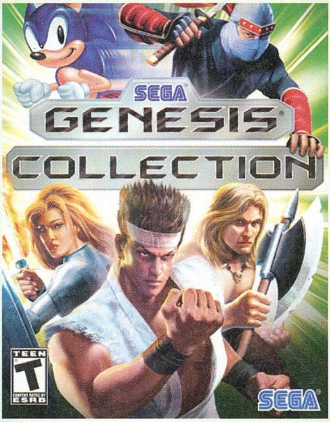
1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb (60 kb)

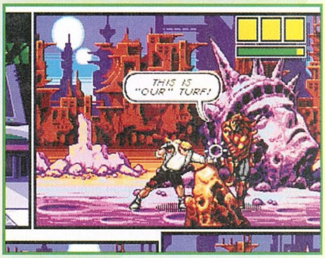
✔ végre egy új star trek játék – de csak st fanoknak!
X jó lett volna némileg mélyebb játékmenet, ez olyan arcade stílusú

5 pont

A NAGY KOLLEKCIÓ!















Amikor először kezembe kaparintottam a PS2-re kiadott **Sega MegaDrive Collection** gyűjteményt, kicsit elgondolkoztam. Azon tűnődtem, hogy a mindent ellepő emulátorok korában ki az, akiknek ezek a régi kiadások szólnak. Aztán rájöttem, hogy pont nekem! Akiknek annak idején volt MegaDrive-ja, az mindig melegszívvel fogadja a különböző MD-s retro gyűjteményeket. Ennek okát nehéz megmagyarázni.

Mondhatnám például azt, hogy az emulátorok soha nem lesznek olyan autentikusak, mint egy eredeti, de ez azért nem teljesen igaz. Egyszerűen teljesen más egy hivatalosan kiadott retro gyűjteménnyel nyomulni. Valahogy ez áll a legközelebb ahhoz az érzéshez, amit annak idején a régi gépekkel élhettünk át. Pótolni soha nem fogja, de nagyon jól megközelíti. A másik gondolatom, amit talán már pedzegettem korábban is, hogy mit szeretünk ezekben a retro válogatásokban? Tényleg az akkori játékok ennyivel jobbak voltak? Vagy esetleg inkább szép lassan elfelejtett gyerekkorunkat tudjuk újra átélni, amikor még a legnagyobb problémánk egy-egy videojáték kipörgetése volt? A válasz valahol a kettő között lehet, egyéniségtől függően.

Akárhogy is van azonban, egy tény: a Sega MegaDrive Collection lemezén a MegaDrive korszak játékainak krémjét fogjuk megtalálni! Olyan alkotásokat, melyek ma már legendássá váltak, vagy épp ritkaságszámba mennek. Akadnak ismeretlenebb darabok is. Kezdjük talán ezekkel kicsit felsorolásos módon. Először is itt van a Sword of Vermilion, ami egy kaland-RPG, a Kid Chameleon, az Alex Kid, a Flickey (melyből Sonic játék is született később) és a Decap Attack, melyek platform anyagok. Megemlíthető még a Gain Ground, amiben egy harcossal kellett terepeken átjutni. Ezek nekem valahogy kimaradtak a MD korszakból, ennek ellenére fontosak, mert biztosan ismerik őket néhányan. Ismerős, de általam alig játszott címek is vannak, mint a Bonanza Bros, mely a '90-es évek egyik legismertebb mászkálós játéka volt. Régi ismerősként üdvözöltem a Columns-t, ami Tertris utánérzésként vonult be a köztudatba, csak itt színes köveket kell pakolgatni. Említhetném még az Altered Beastet '89-ből, mely egy verekedős akciójáték alapvetés.

Ezek voltak talán az ismeretlenebb címek, most jöjjenek a legendás darabok. Először talán a Sonic 1-2 a legfontosabb, ami mondjuk nem értem, mit keres itt. Volt már csak a Sonicra fókuszáló kiadás, ott rajta volt, tehát itt csak töltelékneк éreztem (a Ristarral együtt, ami a Sonic készítőinek elvetélt platformjátéka volt és szintén szerepelt már). Persze király, hogy itt vannak, de még is lehetett volna helyettük mást keresni. Aminek jobban örültem, az a fergeteges haladós-verekedős anyag, a Golden Axe első három részének kiadása. Ez a trilógia, főleg ha van egy haver, akivel ketten tudunk leülni mellé, még a mai napig is egy izgalmas játék, a mára már kihalt beat'em-up anyagok egyik legjobbika (kár, hogy a Streets of Rage trilógia nincs itt – a Sonic Gem Collection japán verziójában benne volt, de nálunk kihagyták őket). Aztán ha már verekedős játékokról esett szó, itt van még a Comix Zone is. Ez egy fantasztikus grafikájú, képregényes verekedős anyag volt, melyben a képregény lapjain kellett bunyózni. Hangulatos még ma is (bár igaz, hogy már a Sonic gyűjteményen rajta volt, persze csak titkos játékként).

Hajózzunk más vizekre, ami akár szó szerint is vehető. Sok rajongó nagy örömére a lemezre felkerült három régi Ecco játék is. Az Ecco első két része egy magyar fejlesztésű anyag volt, melyben egy delfinnel kellett megmenteni a világot. Egy igen összetett és komplex, inkább kaland-, mint akciójátékot képzeljetek el, fantasztikus rajzolt grafikával. Talán meglepő, hogy három Ecco játékról beszélek. Igen, készült egy '95-ben is, Ecco JR. címmel, ez kevésbé volt olyan sikeres, mint az első kettő.

Az akció szerelmesei sem maradnak hoppon, mert itt van a helikopteres Super Thunder Blade '88-ból, illetve az egyik nagy kedvencem a Shinobi III. Ez utóbbiban egy ninjával kell platform stílusban nehezebbnél nehezebb pályákon átjutni. Nagyon király game, kemény kihívással, még ennyi év távlatából is.

Evezzünk RPG-s vizekre, mert három egészen ritka játékot is feltettek a lemezre. A Phantasy Star II-ről, III-ról és IV-ről van szó, melyek igazi klasszikusok. MegaDrive-ra amúgy sem volt túl sok RPG (a SNES-hez képest), de ezek a nagyon jól sikerültek. Az első kettőnek még a grafikája nem a leggyönyörűbb (azért nem rossz), de a negyedik kifejezetten szép. Ráadásul a sorozat egy összefüggő történetet mesél el (talán a harmadik kivételével), így lehetne egyszer egy MasterSystem-es válogatás is, rajta az első résszel.

A végére hagytam három igazi ritkaságot. A Vectroman 1-2-ről van szó, mely a MegaDrive történelem két legutolsó platformjátéka volt (a második '96-ban jelent meg!). Mind a két anyagot a gép képességeit meghaladó grafika jellemzi, még mai szemmel is nagyon szépek. Az utolsó játék a Virtua Fighter MegaDrive verziója szintén '96-ból. Ez utóbbi mondjuk nem egy nagy szám, de azért el lehet vele szórakozni, meg aztán engem nagyon meglepett, hogy készült belőle 16 bites verzió (de hát volt annak idején a Killer Insctinctből is SNES változat).



A stuffok kapcsán fontos, hogy mindegyik emuláció tökéletes, minden olyan, mintha eredeti gépen nyomnánk (így is értékeltem a grafikát, zenét). Természetesen a régi kódok is működnek, ráadásul kiegészítették az egészet egy mentési funkcióval. Később egyéb extrák, videók, interjúk, sőt rejtett játékok is előhozhatók.

Összességében, bár én a válogatást kicsit kuszának éreztem, és még elfért volna néhány klasszikus, azért elégedett voltam. Aki meg találja a lemezen valamelyik régi kedvencét, vagy ki akar próbálni egy-egy kimaradt anyagot, annak remek lehetőség a lemez megszerzése!

V. Miki

MARTIN BELESZÓL!

Csodálatos, szőrfelborzoló, könnyfakasztó gyűjtemény, minden magára valamit is adó retro-fannak kötelező vétel! Házibulikba egy táska cucc helyett csak ezt az egy lemezt kell magaddal vinned. Leborultam a Megadrive nagysága előtt!

SEGA MEGADRIVE COLLECTION

SEGA
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ ritka és értékes játékok
X lehetne még több minden, eléggé összevissza válogattak

8 pont

AKCIÓ

576 Konzol

1998

1999

2001

2002

2005



999.- / évfolyam

Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Amíg a készlet tart!

Megveheted:
valamennyi 576 KByte boltokban

Megrendelheted:
Levélben: Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24
(kérjük, add meg nevedet, pontos címedet és telefonszámodat)

Telefonon: 06 1 369 2686

Interneten: www.576.hu/kiadvány

(a megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999.-)

Az alábbi évfolyamokból sajnos már nincs készletünk:

2000, 2003, 2004

Figyelem!
Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003 -ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!



ASTON MARTIN
ASTON MARTIN
Eibach SPRINGS
BBS
GTS
40
RACING
MICHELIN
Mobil 1
BBS
MoTeC
MICHELIN
KONI
MoTeC
alcon
Mobil 1
Microsoft
game studios



576 RONZO
Microsoft game studios

XBOX 360 KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

ALIEN HOMINID HD

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Adult Alien (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot Medium nehézségi szinten
Alien in Training (5 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 1-1 szintet a játékban
City Destroyer (10 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el 25 épületet egyetlen játékon belül
Expert Alien (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot Hard nehézségi szinten
Head Chomper (20 gamerscore pont megszerzése) – Harapd le a fejét 50 ellenségnek anélkül, hogy megérintenéd a földet, vagy tüzelnél
Hungry Yeti (10 gamerscore pont megszerzése) – Egyél meg 50 KGB ügynököt a Yetivel
Juvenile Alien (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot könnyű nehézségi fokozatonKilling Spree (15 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 1000 ellenfelet egyetlen játékon belül
Mad Hatter (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg mind a 31 kalapot a játékban
Perfect Flight (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le a végső bosst, „continue" használata nélkül
Survivalist (15 gamerscore pont megszerzése) – Élj túl minden challenge módot 20 percig
WMD (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 5000 Km-t a Super Sovjet Missile Masterben

AQUAZONE

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményt, hogy elérd az alábbi Achievementet, és az érte járó gamerscore pontot.
100 Days (200 gamerscore pont megszerzése) – Múljon el 100 nap

ARMORED CORE 4

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
00 Aretha (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a SEED A BARREN EARTH küldetést Hard nehézségi szinten
01 Berlioz (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a MARCHE AU SUPPLICE küldetést Hard nehézségi szinten
02 Sadhana (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az EGO BOOST küldetést Hard nehézségi szinten
03 Anjou (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a JARDIN DE CHEVALIER küldetést Hard nehézségi szinten
05 Mary Shelley (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az EMPRESS küldetést Hard nehézségi szinten
06 Celo Awarded (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a SEED A BARREN EARTH küldetést Hard nehézségi szinten
09 Sir Maurescu (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a LINE OF DEFENSE küldetést Hard nehézségi szinten
10 Menno Ruh (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az INTERNAL PURGE küldetést Hard nehézségi szinten
14 Sherring (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a SEA OF BLOOD küldetést Hard nehézségi szinten
19 Francisca (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a SILENT AVALANCHE küldetést Hard nehézségi szinten
25 Borisovich (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a SANDSTORM CITADEL küldetést Hard nehézségi szinten
Akvavit Pack (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „NDP-C002 AKV" adatcsomagot
Aldra Pack (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „NDP-B002 ALD-MEL" adatcsomagot
All Data Packs (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes adatcsomagot
Amazigh (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a DESERT WOLF küldetést Hard nehézségi szinten
BFF Pack-A (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „SDBFF RANK-A" adatcsomagot
BFF Pack-B (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „SDBFF RANK-B" adatcsomagot
Chapter 1 (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 1. fejezetet
Chapter 2 (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 2. fejezetet
Chapter 3 (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 3. fejezetet
Chapter 4 (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 4. fejezetet
Chapter 5 (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 5. fejezetet
Chapter 6 (100 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 6. fejezetet
Eqbal Pack (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „NDP-A001 EQB-TEC" adatcsomagot
GA Pack-A (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „SDGA RANK-A" adatcsomagot
GA Pack-B (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „SDGA RANK-B" adatcsomagot
Hard Difficulty (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes küldetést Hard nehézségi szinten
Leone Pack (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „NDP-B001 LEO" adatcsomagot
Maghrib Pack (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „NDP-X002 MAGHRIB" adatcsomagot
Mission Rank A (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy A rangot a teljes küldetés értékelésénél
Mission Rank S (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy S rangot a teljes küldetés értékelésénél
Mission Rank SS (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy SS rangot a teljes küldetés értékelésénél
Normal Difficulty (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes küldetést normál nehézségi szinten
Rayleonard Pack (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „NDP-C001 RAY" adatcsomagot
Rosenthal Pack (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „NDP-E001 ROS-OME" adatcsomagot
Sol Dios (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a SOL DIOS küldetést Hard nehézségi szinten
Special Pack (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „NDP-S001" adatcsomagot
Sus (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az UP IN FLAMES küldetést Hard nehézségi szinten
Ursragna (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a JUGGERNAUT küldetést Hard nehézségi szinten
Hard mód:
Ha egyszer teljesítettél egy fejezetet, bármelyik küldetést megismételheted, amelyet már egyszer végigvittél normál nehézségi szinten. A bal/jobb bumperekkel választhatsz a fejezetek közül, és aztán az adott küldetésnél az X-szel válthatsz normál, illetve Hard mód között.

BATTLESTATIONS: MIDWAY

Minden szint megnyitása:
A Mission select képernyőn tartsd lenyomva az RB+LB+RT+LT-t, majd nyomd meg az X-et. Ha sikerült, megnyitottad az összes Campaign, valamint Challenge küldetést. A hatás nem állandó, ezért valahányszor bekapcsolod a gépet, újra be kell ütni a kódot.

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
AA Marksmanship (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 100 AA találatot, valamint a legtöbb lehetséges AA találatot a küldetésben
Air Medal (50 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el 20 ellenséges repülőt, és érj el egy legalább 5 perces repülő időt
Air Unit Service Medal (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy legalább 20 perces repülési időt, valamint használd a repülőt, mint egységet a legtöbbet a küldetésben
Artillery Marksmanship (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el legalább 200 tüzérségi találatot, valamint a legtöbb lehetséges tüzérségi találatot egy küldetésben
Bronze Star (20 gamerscore pont megszerzése) – A csapat gyilkoló/elhalálozó aránya legalább 3:1-es legyen
Distinguished Flying Cross (50 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el 40 ellenséges repülőt, és érj el egy legalább 5 perces repülő időt
Distinguished Service Cross (30 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el 50 ellenséges repülőt, és 10 ellenséges hajót
Hardened Veteran of Midway (150 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Single Player küldetést Veteran nehézségi szinten
Legion of Merit (20 gamerscore pont megszerzése) – A csapat gyilkoló/elhalálozó aránya legalább 5:1-es legyen
Medal of Honor (150 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az idő és találati limitjét a Service és a Marksmanship medáloknak
Naval Academy Graduation (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Naval Academy küldetést
Navy Cross (40 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el 10 ellenséges hajót, és érj el egy legalább 5 perces hajó használatot
Navy Distinguished Service Medal (40 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el 5 ellenséges hajót, és érj el egy legalább 5 perces hajó használatot
Purple Heart (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a legrosszabb gyilkoló/elhalálozó arányt
Sea Unit Service Medal (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy legalább 25 perces hajó használati időt, valamint használd a hajót, mint egységet a legtöbbet a küldetésben
Silver Star (30 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el 10 ellenséges repülőt, és 5 ellenséges hajót

Submarine Service Medal (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy legalább 15 perces tengeralattjáró használati időt, valamint használd a tengeralattjárót, mint egységet a legtöbbet a küldetésben
Torpedo Marksmanship (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 15 torpedó találatot, valamint a lehetséges legtöbb torpedó találatot a küldetésben
Veteran Captain (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes hajós küldetést
Veteran of Midway (100 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Single Player küldetést
Veteran Pilot (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes repülős küldetést
Veteran Submarine Commander (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes tengeralattjárós küldetést

BOOM BOOM ROCKET

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Bonus, Schmonus (5 gamerscore pont megszerzése) – Aktiváld legalább egyszer a bónusz menetet
Carpal Tunnel Syndrome Award (50 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz A rangot 10 zenénél medium nehézségi szinten
Curtain Call (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 10 zenét tetszőleges értékeléssel
Honor Roll (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz A rangot akármilyen zenénél medium nehézségi szinten
Johnny 3 Fingers (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg az első tűzijáték típusodat
Johnny No Fingers (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg az összes tűzijáték típust
Pyro (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 100% találati arányt bármilyen zenénél
Sore Thumb Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 5 kört egy endurance játékban Hard nehézségi szinten
Speeding Ticket (5 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 3 kört egy endurance játékban Medium nehézségi szinten
Suma Cum Laude (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy A rangot bármilyen zeneért Hard nehézségi szinten
The „C" Student (15 gamerscore pont megszerzése) – Érj el legalább C rangot 10 zenével tetszőleges nehézségi szinten
The Easy „A" (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy A értékelést bármilyen zeneért könnyű nehézségi fokozaton

Megnyitható tűzijátékok:
Ha elég ügyes vagy egy dalnál, egy rakéta fog megjelenni egy spirál farokkal valahol a szám közben. Ha sikeresen felrobbantottad a rakétát, és sikeresen befejezted a dalt, megnyithatod az új tűzijátékot. Minden számnak megvan nehézségi szintenként a saját megnyitható tűzijátéka, ami összesen 30 megnyitható tűzijáték típust eredményez.
„8-as biliárdgolyó" tűzijáték megnyitása – „William Tell Overload dalnál Easy nehézségi szinten
„Nyíllal átlőtt alma" tűzijáték megnyitása – „William Tell Overload dalnál Hard nehézségi szinten
„Denevér" tűzijáték megnyitása – „Valkyries Rising dalnál Hard nehézségi szinten
„Bizarre Creations logó" (tök) tűzijáték megnyitása – „Toccata and Funk dalnál Medium nehézségi szinten
„Pillangó" tűzijáték megnyitása – „Rave New World" dalnál Medium nehézségi szinten
„Kaktusz" tűzijáték megnyitása – „William Tell Overload" dalnál Medium nehézségi szinten
„Cseresznyék" tűzijáték megnyitása – „Game Over Beethoven" dalnál Medium nehézségi szinten
„Cleff" tűzijáték megnyitása – „Carmen Electric" dalnál Easy nehézségi szinten
„Klubkártya" tűzijáték megnyitása – „Rave New World" dalnál Easy nehézségi szinten
„Félhold" tűzijáték megnyitása – „Tail Light Sonata" dalnál Hard nehézségi szinten
„Korona" tűzijáték megnyitása – „Carmen Electric" dalnál Hard nehézségi szinten
„Gyémánt kártya" tűzijáték megnyitása – „Hall of the Mountain Dude" dalnál Easy nehézségi szinten
„Sárkány" tűzijáték megnyitása – „Hall of the Mountain Dude" dalnál Medium nehézségi szinten
„Dupla zenei hangjegy" tűzijáték megnyitása – „Tail Light Sonata" dalnál Easy nehézségi szinten
„Virág" tűzijáték megnyitása – „Smooth Operetta" dalnál Hard nehézségi szinten
„Gitár" tűzijáték megnyitása – „1812 Overdrive" dalnál Hard nehézségi szinten
„Szív" tűzijáték megnyitása – „Game Over Beethoven" dalnál Easy nehézségi szinten
„Szív kártya" tűzijáték megnyitása – „Smooth Operetta" dalnál Easy nehézségi szinten
„Medúza" tűzijáték megnyitása – „Hall of the Mountain Dude" dalnál Hard nehézségi szinten
„Llama" tűzijáték megnyitása – „Valkyries Rising" dalnál Medium nehézségi szinten
„Rakétahajó" tűzijáték megnyitása – „1812 Overdrive" dalnál Medium nehézségi szinten
„Szaxofon" tűzijáték megnyitása – „Rave New World" dalnál Hard nehézségi szinten
„Tengeriló" tűzijáték megnyitása – „Game Over Beethoven" dalnál Hard nehézségi szinten
„Egyedülálló hangjegy" tűzijáték megnyitása – „Toccata and Funk" dalnál Easy nehézségi szinten
„Koponya" tűzijáték megnyitása – „Toccata and Funk" dalnál Hard nehézségi szinten
„Smiley Face" tűzijáték megnyitása – „Smooth Operetta" dalnál Medium nehézségi szinten
„Hópehely" tűzijáték megnyitása – „Tail Light Sonata" dalnál Medium nehézségi szinten
„Űrhajó" tűzijáték megnyitása – „Carmen Electric" dalnál Medium nehézségi szinten
„Űrkártya" tűzijáték megnyitása – „1812 Overdrive" dalnál Easy nehézségi szinten
„Pók" tűzijáték megnyitása – „Valkyries Rising" dalnál Easy nehézségi szinten

CATAN

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Ambassador of Catan (10 gamerscore pont megszerzése) – Hívj meg egy barátot, és játszatok Settlers of Catant
Builder of Catan (20 gamerscore pont megszerzése) – Fejezz be úgy egy tetszőleges Catan játékot, hogy a Longest Road kártya 10-szer a birtokodban van
Chancellor of Catan (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze 1000 Victory pontot rangos match játékban
Citizen of Catan (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze 100 Victory pontot
Elder of Catan (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze 250 Victory pontot
Knight of Catan (20 gamerscore pont megszerzése) – Fejezz be úgy egy tetszőleges Catan játékot, hogy a Largest Army kártya 10-szer a birtokodban van
Merchant of Catan (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg 100 resource kártyát cserében bármelyik tetszőleges Catan játékban
Professor of Catan (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy Single-Player játékot Hard nehézségi fokozatú AI ellen
Scholar of Catan (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy Single-Player játékot Moderate nehézségi fokozatú AI ellen
Settler of Catan (10 gamerscore pont megszerzése) – Építs egy gyarmatot bármelyik tetszőleges Catan játékban
Statesman of Catan (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze 500 Victory pontot rangos match játékban
Villager of Catan (10 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze 25 Victory pontot

CENTIPEDE/MILLIPEDE

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Barren (20 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el minden gombát a képernyőn (Centipede: Default nehézségi szint)
Entity (20 gamerscore pont megszerzése) – Legyen 3 élet a kezedben (Millipede – Default nehézségi szint)
Eradicate (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a 8. hullámot anélkül, hogy egyetlen millipede is elérné a talajt (Millipede – Default nehézségi szint)
Exterminate (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a 8. hullámot anélkül, hogy egyetlen centipede is elérné a talajt (Centipede – Default nehézségi szint)
Lunatic (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 25,000 pontot (Millipede – Throttle Monkey mód)
Maniac (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 15,000 pontot (Centipede – Throttle Monkey mód)
Marauder (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 125,000 pontot (Millipede – Default nehézségi szint)
Poison (20 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el egy pókot 1800 pontért (Millipede – Default nehézségi szint)
Prowler (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 41,916 feletti pontszámot a high score táblán (Millipede – Default nehézségi szint)
Slayer (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 16,543 feletti pontszámot, hogy megdöntsd a high score táblát (Centipede – Default nehézségi szint)
Spirit (20 gamerscore pont megszerzése) – Legyen 3 élet a kezedben (Centipede – Default nehézségi szint)
Stalker (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 50,000 feletti pontszámot (Centipede – Default nehézségi szint)

CONTRA

Kódok:
Miután kiválasztottad az Arcade módot, add be a híres Konami kódot, és indítsd el a játékot, hogy 30 élettel kezdj. Ha ezt a kódot használod, a pontszámod nem kerülhet fel a High Score Leader Boardra.
Híres Konami kód: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.

01. Armory – Gyűjts össze 4 különböző fegyver power-upot
02. Team Work – Érj el 100,000 pontot egy Xbox Live Co-op játékban
03. Untouchable – Érd el az első alagutat életvesztés nélkül
04. Tunnel runner 1 – Teljesítsd az első időhöz kötött alagutat úgy, hogy legalább 33 másodperc maradjon hátra
05. Infiltration – Pusztítsd el az idegen tornyot Water szint végén
06. Tunnel runner 2 – Teljesítsd a második időhöz kötött alagutat úgy, hogy legalább 55 másodperc maradjon hátra
07. Well Equipped – Szedj össze 3 különböző fegyvert a második alagútban
08. Tough Guy – Juss el a második alagútig anélkül, hogy egyetlen fegyvertuningot is használnál
09. Proficient – Teljesítsd a második alagutat legalább 100,000 ponttal az Arcade módban
10. Partnership – Teljesítsd a játékot Xbox Live Co-op módban
11. Bulletproof – Teljesítsd a játékot Arcade módban egyetlen kredit felhasználásával
12. Full Assault – Teljesítsd a játékot 12 perc alatt

THE CONVENI 200X

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Begginner Merchant – Teljesítsd az 4-es, 5-ös, és 6-os helyszíneket
Combination Ni Craftsman – Teljesítsd a helyszínt 300 alkalommal
Combination Ni Doctor – Teljesítsd a helyszínt 500 alkalommal
Combination Ni Fan – Teljesítsd a helyszínt 70 alkalommal
Combination Ni Favorite – Teljesítsd a helyszínt 30 alkalommal
Combination Ni Maniac – Teljesítsd a helyszínt 150 alkalommal
Convenience Store King (80 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az első helyet legalább 100 látogatóval
Entrepreneur (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az első 100-at legalább 100 látogatóval
Leading Merchant – Teljesítsd a 13-as, 14-es, és 15-ös helyszíneket
Learning Merchant – Teljesítsd az első három helyszínt
Master Merchant – Teljesítsd az összes helyszínt S szinttel
Merchant of the Doing Hand – Teljesítsd a 10-es, 11-es, és 12-es helyszíneket
The Large Businessman (50 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a top három helyezést legalább 100 látogatóval
The Merchant One Ago – Teljesítsd a 7-es, 8-as, és 9-es helyszíneket
The Young Businessman (40 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a top tízes listát több, mint 100 látogatóval
Veteran Merchant – Teljesíts minden helyszínt A szinten

CULDCEPT SAGA

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Bond of Alliance (5 gamerscore pont megszerzése) – Játssz egy 2 vs. 2 játékot szövetség az online ellenzék ellen felállásban
Designation of Horseman (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 5 győzelmet online ellenzék ellen
Designation of Mania Soldier (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 10 győzelmet online ellenzék ellen
Designation of Soldier (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 3 győzelmet online ellenzék ellen
Lord of Fire (20 gamerscore pont megszerzése) – Minden országnak van tüzes jellegzetessége
Lord of Water (20 gamerscore pont megszerzése) – Minden országnak van víz jellegzetessége
Lord of Wind (20 gamerscore pont megszerzése) – Minden országnak van szél jellegzetessége
Outer Space Investigator (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz legalább 1,000 kártyát
Proof of Ace (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 100 győzelmet online ellenzék ellen
Proof of Chamion (60 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 200 győzelmet online ellenzék ellen
Proof of Discipline (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 10 győzelmet online ellenzék ellen
Proof of Fighter (15 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 30 győzelmet online ellenzék ellen
Proof of Superperson (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 50 győzelmet online ellenzék ellen
Proof of Victory (5 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy győzelmet online ellenzék ellen
The Dragon God (30 gamerscore pont megszerzése) – Minden sárkány egyidejűleg van jelen
World Investigator (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg legalább 500 kártyát

DANCE DANCE REVOLUTION UNIVERSE

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
10 Songs Cleared (50 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz legalább D értékelést 10 dallal
20 Songs Cleared (50 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz legalább D értékelést 20 dallal
30 Songs Cleared (50 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz legalább D értékelést 30 dallal
40 Songs Cleared (50 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz legalább D értékelést 40 dallal
50 Songs Cleared (50 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz legalább D értékelést 50 dallal
60 Songs Cleared (50 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz legalább D értékelést 60 dallal
All Songs Cleared (50 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz legalább D értékelést az összes dallal
APOCALYPTIC Cleared (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd mind a 6 APOCALYPTIC kihívást a challenge módban
Bongo! (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a „Bongo!" dalt a Quest módban
Cachaca (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a „Cachaca" dalt a Quest módban
CATASTROPHIC Cleared (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd mind a 6 CATASTROPHIC kihívást a challenge módban
Drivin (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a „Drivin" dalt a Quest módban
EXORBITANT Cleared (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd mind a 6 EXORBITANT kihívást a challenge módban
GENUINE Cleared (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd mind a 6 GENUINE kihívást a challenge módban
Healing Vision (Gridlok Mix) (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a „Healing Vision (Gridlok Mix)" dalt a Quest módban
Koibito (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a „Koibito" dalt a Quest módban
Love Me Do (The Acolyte's mix) (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a „Love Me Do (The Acolyte's Mix)" dalt a Quest módban
MARVELOUS Cleared (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd mind a 6 MARVELOUS kihívást a challenge módban
MAXIMIZER (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a „MAXIMIZER" dalt a Quest módban
MODERATE Cleared (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd mind a 6 MODERATE kihívást a challenge módban
My Only Shining Star (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a „My Only Shining Star" dalt a Quest módban
ORDINARY Cleared (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd mind a 6 ORDINARY kihívást a challenge módban
PARAMOUNT Cleared (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd mind a 6 PARAMOUNT kihívást a challenge módban
PARANOIA EVOLUTION (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a „PARANOIA EVOLUTION" dalt a Quest módban
Return of the Toe Jam (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a „Return of the Toe Jam" dalt a Quest módban
SIMPLE Cleared (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd mind a 6 SIMPLE kihívást a challenge módban
Stop Violence! (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a „Stop Violence! – B.L.T. Re Production" dalt a Quest módban
SUPERIOR Cleared (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd mind a 6 SUPERIOR kihívást a challenge módban
Think ya better D (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a „think ya better D" dalt a Quest módban
Tir na n'Og (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a „Tir na n'Og" dalt a Quest módban
Treble, Bass and Attitude (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el első helyezést a bajnokságon Quest módban
Xenon (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a „Xenon" dalt Quest módban

Quest mód, megnyitható dalok a vetélkedőkről:
A vetélkedők akkor jelennek meg az egyes régiókban, ha azon belül minden állam kiszíneződött, egy korona ikonnal lesznek jelölve. A vetélkedők mindig „Dance Rival" jellegű kihívások.
Hogy megnyisd az alábbi dalokat, a következő vetélkedőket kell teljesítened az adott régiókban:
Bongo dal megnyitása – Nyerd meg a Western vetélkedőt
Maximizer dal megnyitása – Nyerd meg a Nation Championship #1 vetélkedőt
My Only Shining Star dal megnyitása – Nyerd meg az Eastern vetélkedőt
Paranoia Evolution dal megnyitása – Nyerd meg a Nation Championship #2 vetélkedőt
Return of the Toe Jam dal megnyitása – Nyerd meg a Southern vetélkedőt
Tir Na n'Og dal megnyitása – Nyerd meg a Northern vetélkedőt
Xenon dal megnyitása – Nyerd meg a Canadian vetélkedőt

Quest mód, megnyitható dalok a Speciális eventekről: Speciális eventek véletlenszerűen fognak megjelenni a térképen mint borítékok. Mindig „Fanbase" jellegű kihívások.
Hogy megnyisd az alábbi dalokat, teljesítsd a speciális eventeket a következő helyszíneken
Cachaca dal megnyitása – Nyerd meg a speciális eventet Washingtonban
Drivin dal megnyitása – Nyerd meg a speciális eventet Floridában
Healing Vision dal megnyitása – Nyerd meg a speciális eventet Ontarióban
Koibito dal megnyitása – Nyerd meg a speciális eventet Texas–ban
Love Me Do dal megnyitása – Nyerd meg a speciális eventet New Yorkban
Stop Violence! dal megnyitása – Nyerd meg a speciális eventet Missouriban
Think Ya Better D dal megnyitása – Nyerd meg a speciális eventet Kaliforniában
Treble, Bass, and Attitude dal megnyitása – Nyerd meg a speciális eventet Illinois-ban

Dance bajnoksági titok:
Megnyithatod a hölgyet, akivel kiállsz a végső megmérettetésben a dance bajnokságokon. Egyszerűen csak győzd le őt egyszer egy versenyben. Miután ez sikerült, kiválaszthatod őt, mint „dancert". Megjegyzés: A csajnak nincsen alternatív kosztümje.

DEAD OR ALIVE XTREME 2

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Ayane Complete Collection (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg az összes fürdőruhát Ayane-val
Ayane's Adorable Collection (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze annyi fürdőruhát amennyit csak tudsz Ayane-val
Christie Complete Collection (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes fürdőruhát Christie-vel
Christie's Wild Collection (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze annyi fürdőruhát amennyit csak tudsz Christie-vel
Complete Item Collection (100 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes fellelhető ajándéktárgyat a játékban
Helena Complete Collection (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg az összes fürdőruhát Helenával
Helena's Celebrity Collection (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze annyi fürdőruhát amennyit csak tudsz Helenával
Hitomi Complete Collection (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg az összes fürdőruhát Hitomival
Hitomi's Fresh Collection (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze annyi fürdőruhát amennyit csak tudsz Hitomival
Kasumi Complete Collection (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg az összes fürdőruhát Kasumival
Kasumi's Lovely Collection (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze annyi fürdőruhát amennyit csak tudsz Kasumival
Kokoro Complete Collection (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg az összes fürdőruhát Kokoro-val
Kokoro's Cute Collection (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze annyi fürdőruhát amennyit csak tudsz Kokoroval
Leifang Complete Collection (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg az összes fürdőruhát Leifanggal
Leifang's Idolic Collection (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze annyi fürdőruhát amennyit csak tudsz Leifanggal
Lisa Complete Collection (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg az összes fürdőruhát Lisa-val
Lisa's Tropical Collection (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze annyi fürdőruhát amennyit csak tudsz Lisaval
Make 2 Friends (Ayane) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 2 barátot Ayane-val
Make 2 Friends (Christie) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 2 barátot Christie-vel
Make 2 Friends (Helena) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 2 barátot Helenával
Make 2 Friends (Hitomi) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 2 barátot Hitomival
Make 2 Friends (Kasumi) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 2 barátot Kasumival
Make 2 Friends (Kasumi) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 4 barátot Kasumival
Make 2 Friends (Kasumi) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 6 barátot Kasumival
Make 2 Friends (Kokoro) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 2 barátot Kokoroval
Make 2 Friends (Leifang) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 2 barátot Leifanggal
Make 2 Friends (Lisa) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 2 barátot Lisa-val
Make 2 Friends (Tina) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 2 barátot Tina-val
Make 4 Friends (Ayane) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 4 barátot Ayane-val
Make 4 Friends (Christie) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 4 barátot Christie-vel
Make 4 Friends (Helena) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 4 barátot Helenával
Make 4 Friends (Hitomi) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 4 barátot Hitomival
Make 4 Friends (Kokoro) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 4 barátot Kokoroval
Make 4 Friends (Leifang) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 4 barátot Leifanggal
Make 4 Friends (Lisa) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 4 barátot Lisa-val
Make 4 Friends (Tina) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 2 barátot Tina-val
Make 6 Friends (Ayane) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 6 barátot Ayane-val
Make 6 Friends (Christie) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 6 barátot Christie-vel
Make 6 Friends (Helena) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 6 barátot Helena-val
Make 6 Friends (Hitomi) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 6 barátot Hitomival
Make 6 Friends (Kokoro) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 6 barátot Kokoroval
Make 6 Friends (Leifang) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 6 barátot Leifanggal
Make 6 Friends (Lisa) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 6 barátot Lisa-val
Make 6 Friends (Tina) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 2 barátot Tina-val
Tina Complete Collection (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyiss meg minden fürdőruhát Tina-val
Tina's Dynamite Collection (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze annyi fürdőruhát amennyit csak tudsz Tina-val

DEFENDER

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Baiter Bane (20 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 5 Baitert bármelyik szinten egy Xbox Live Co-op játékban anélkül, hogy használnád a smart bombákat
Competitive (15 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 30 Xbox Live versus játékot
Cooperation (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 15,000 pontot egy Xbox Live CO-OP játékban
Fifteen Grand (15 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy személyes minimum 15,000-es rekordot
Five Waves (20 gamerscore pont megszerzése) – Vidd el az 5. hullámig
Getting Better (15 gamerscore pont megszerzése) – Vidd el a 3. hullámig
Mutant (10 gamerscore pont megszerzése) – Lőj le 5 mutánst egyetlen játékon belül
Nice Catch (15 gamerscore pont megszerzése) – Ments meg egy embert egy mid-air elkapással
One Wave (10 gamerscore pont megszerzése) – Vidd el a második hullámig anélkül, hogy egyetlen embert is veszítenél
Protect All Humans (25 gamerscore pont megszerzése) – Ne veszíts egyetlen embert sem az első három hullámban
Run! (20 gamerscore pont megszerzése) – Éld túl az első 75 másodpercet lövés, bombázás és teleportálás nélkül
Twenty-Five Grand (25 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy személyes minimum 25,000-es rekordot

DIARIO: REVERSE MOON LEGEND

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Character Ranking (100 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy karakterrel 100-as szintet
Do 10,000 Damage (100 gamerscore pont megszerzése) – Csinálj egy 10 ezres damage kombót
Entire Enemy Defeat (100 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le legalább 1,000 ellenfelet
Random Map Clearing (100 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 100 random helyszínt

DIG DUG

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
2 Enemies (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyomj össze 2 ellenfelet egyetlen sziklával
4 Enemies (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyomj össze 4 ellenfelet egyetlen sziklával
Carrot (5 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a répát, miután két sziklát legörgettél egy körben
Cucumber (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az uborkát, miután két sziklát legörgettél egy körben
Dig (15 gamerscore pont megszerzése) – Ásd fel az egész terepet egy körben
Eggplant (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a padlizsánt, miután két sziklát legörgettél egy körben
Green Pepper (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a zöldpaprikát, miután két sziklát legörgettél egy körben
Mushroom (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a gombát, miután két sziklát legörgettél egy körben
Pineapple (35 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az ananászt, miután két sziklát legörgettél egy körben

Tomato (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a paradicsomot, miután két sziklát legörgettél egy körben
Turnip (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a fehérrépát, miután két sziklát legörgettél egy körben
Watermelon (25 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a görögdinnyét, miután két sziklát legörgettél egy körben

DISNEY'S MEET THE ROBINSONS

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Acolyte of Protectospheres (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az első protektoszféra kurzust
Ambush Art in Charge Ball (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Artot a Charge Ball minijátékban
Bear Down on Bud in Charge Ball (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le nagypapát a Charge Ball minijátékban
Best Billie in Charge Ball (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Billie-t a Charge Ball minijátékban
Clobber the Champ in Charge Ball (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le a bajnokot a Charge Ball minijátékban
Complete All Havoc Puzzles (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts minden Havoc Glove rejtvényt
Completed First Havoc Puzzle (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az első Havoc Glove rejtvényt
Defeat Mega Doris (100 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Mega Doris-t
Earn Billie VR Disk (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg Billie VR diszkjét
Earn Franny's VR Disk (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg Frannay VR diszkjét
Earn Grandpa's VR Disk (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg nagypapa VR diszkjét
Earn Laszlo's VR Disk (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg László VR diszkjét
Earn Tallulah's VR Disk (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg Tallulah VR diszkjét
Earn Uncle Art VR Disk (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg Art bácsi VR diszkjét
Find Egypt Charge Ball Court (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az egyiptomi Charge Ball VR diszket
Find Frog Room Charge Ball Court (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg a Béka terem Charge Ball VR diszket
Find Garden Charge Ball Court (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg a Robinson kert Charge Ball VR diszket.
Find Hive Charge Ball Court (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg a kaptár Charge Ball VR diszket
Find Magma Charge Ball Court (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg a magma Charge Ball VR diszket
Find Train Room Court (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg a vonatos tere Charge Ball VR diszket
Finish off Franny in Charge Ball (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Franny-t Charge Ball minijátékban
Found All Charge Ball Courts (50 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes Charge Ball VR diszket
Grand Master of Protectospheres (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes protektoszféra kurzust
Lambaste Laszlo in Charge Ball (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Lászlót Charge Ball minijátékban
Master of Security (100 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 100,000 pontot a biztonsági rendszerben
Obtain Disassembler Gadget (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a Disassembler eszközt
Obtain LEV Gadget (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a LEV pisztolyt
Obtain the Charge Ball Gadget (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a Charge Ball kesztyűt
Obtained Havoc Gadget (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a Havoc kesztyűt
Obtained Scanning Technology (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts a küldetést, hogy megalkosd a szkenner eszközt
Overwhelmed Menacing Automaton (40 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le az időgépet őrző robotot
Restored Space/Time Continuum (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Science Fair szintet
Scan 130 Items (100 gamerscore pont megszerzése) – Szkennelj be 130 tárgyat a játék során
Security Specialist (100 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 25,000 pontot a biztonsági rendszerben
Trounce Tallulah in Charge Ball (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Tallulah Charge Ball minijátékban
Undermined Prometheus Project (60 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Prometheus-t
Utilized Time Machine (10 gamerscore pont megszerzése) – Menekülj el Egyiptomból az időgéppel
Vanquish Army of Giant Ants (60 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Lizzy-t

EETS: CHOWDOWN

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Double Marshoburger (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 1,000,000 pont feletti pontszámot a Marsho Madness-ben
Ginseng Hollow (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze 47 Puzzle darabot
Ginseng Shooter (5 gamerscore pont megszerzése) – Használj ginzenget 20 alkalommal
Kaboom Desert (15 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze 28 Puzzle darabot
Marsho Madness (5 gamerscore pont megszerzése) – Játssz egy Marsho Madness! játékot
Marshoburger (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy legalább 100,000 pontos határt a Marsho Madness-ben
Puzzle Collector (30 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze minden Puzzle darabkát
Smoreland (10 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze 9 Puzzle darabkát
Speed Demon (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts minden rejtvényt Par időn belül
Ten Puzzle Commandos (15 gamerscore pont megszerzése) – Oldj meg 10 rejtvényt kevesebb mint 2 tárgy felhasználásával az Item dobozból
Twenty Ninja Skillz (30 gamerscore pont megszerzése) – Oldj meg 20 rejtvényt úgy, hogy legalább 3 tárgy maradjon az Item dobozban
Young Grasshopper (10 gamerscore pont megszerzése) – Oldj meg egy rejtvényt úgy, hogy legalább egy tárgy maradjon az Item dobozban

THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Aspirant, Shivering Isles (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az „Aspirant" rangot a Court of Madness-ben
Citizen, Shivering Isles (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a „Citizen" rangot a Court of Madness-ben
Defender, Shivering Isles (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a „Defender" of the Realm rangot a Court of Madness-ben
Duke Dementia, Shivering Isles (30 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a „Duke of Dementia" rangot a Court of Madness-ben
Duke Mania, Shivering Isles (30 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a „Duke of Mania" rangot a Court of Madness-ben
Honored Madman, Shivering Isles (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a „Honored Madman" rangot a Court of Madness-ben
Madgod, Shivering Isles (50 gamerscore pont megszerzése) – Állítsd meg a Greymarch-ot
Madman, Shivering Isles (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el „Madman" rangot a Court of Madness-ben
Regent, Shivering Isles (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a „Regent" rangot a Court of Madness-ben
Tourist, Shivering Isles (20 gamerscore pont megszerzése) – Utazz el a Shivering-félszigetekre

ERAGON

Végtelen harag mód:
Pauzáld le a játékot A szinten, majd tartsd lenyomva a bal bumbert + bal ravaszt + jobb bumpert + jobb ravaszt, és nyomd meg kétszer az X-et, végül kétszer a B-t. ha sikerült, aktiváltad a végtelen harag módot (megjegyzés: Cooldown varázslat felgyorsul)

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Carvahall – Hard (30 gamerscore pont megszerzése) – Juss át a Carvahall szinten Hard nehézségi fokozaton
Carvahall – Normal (20 gamerscore pont megszerzése) – Juss át a Carvahall szinten normál nehézségi fokozaton
Daret Bridge – Hard (30 gamerscore pont megszerzése) – Juss át a Daret Bridge szinten Hard nehézségi fokozaton
Daret Bridge – Normal (20 gamerscore pont megszerzése) – Juss át a Daret Bridge szinten normál nehézségi fokozaton
Daret Docks – Hard (30 gamerscore pont megszerzése) – Juss át a Daret Docks szinten Hard nehézségi fokozaton
Daret Docks – Normal (20 gamerscore pont megszerzése) – Juss át a Daret Docks szinten normál nehézségi fokozaton

Daret Town – Hard (30 gamerscore pont megszerzése) – Juss át a Daret Town szinten Hard nehézségi fokozaton
Daret Town – Normal (20 gamerscore pont megszerzése) – Juss át a Daret Town szinten normál nehézségi fokozaton
Defend the Varden – Hard (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Defend the Varden" kihívást Hard nehézségi fokozaton
Defend the Varden – Normal (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Defend the Varden" kihívást normál nehézségi fokozaton
Durza's Fortress – Hard (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Durza's Fortress" kihívást Hard nehézségi fokozaton
Durza's Fortress – Normal (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Durza's Fortress" kihívást normál nehézségi fokozaton
Explorer (100 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze minden titkos tojást
Final Battle – Hard (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a végső harcot Hard nehézségi fokozaton
Final Battle – Normal (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a végső harcot normál nehézségi fokozaton
Flight From Gil'ead – Hard (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Flight From Gil'ead" kihívást Hard nehézségi fokozaton
Flight From Gil'ead – Normal (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Flight From Gil'ead" kihívást normál nehézségi fokozaton
Gil'ead City – Hard (30 gamerscore pont megszerzése) – Juss át a Gil'ead City szinten Hard nehézségi fokozaton
Gil'ead City – Normal (20 gamerscore pont megszerzése) – Juss át a Gil'ead City szinten normál nehézségi fokozaton
Gil'ead Keep – Hard (30 gamerscore pont megszerzése) – Juss át a Gil'ead Keep szinten Hard nehézségi fokozaton
Gil'ead Keep – Normal (20 gamerscore pont megszerzése) – Juss át a Gil'ead Keep szinten normál nehézségi fokozaton
Misty Gorge – Hard (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Misty Gorge" kihívást Hard nehézségi fokozaton
Misty Gorge – Normal (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Misty Gorge" kihívást normál nehézségi fokozaton
Ra'zac Chase – Hard (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Ra'zac Chase szintet Hard nehézségi fokozaton
Ra'zac Chase – Normal (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Ra'zac Chase szintet normál nehézségi fokozaton
Ruins of Orthiad – Hard (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Ruins of Orthiad" kihívást Hard nehézségi fokozaton
Ruins of Orthiad – Normal (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Ruins of Orthiad" kihívást normál nehézségi fokozaton
The Beor Mountains – Hard (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „The Beor Mountains" kihívást Hard nehézségi fokozaton
The Beor Mountains – Normal (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „The Beor Mountains" kihívást normál nehézségi fokozaton
The Spine Mountains – Hard (30 gamerscore pont megszerzése) – Juss át a Spine Mountains szinten Hard nehézségi fokozaton
The Spine Mountains – Normal (20 gamerscore pont megszerzése) – Juss át a Spine Mountains szinten normál nehézségi fokozaton
Trapped! – Hard (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Trapped! szintet Hard nehézségi fokozaton
Trapped! – Normal (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Trapped! szintet normál nehézségi fokozaton
Urgal Attack! – Hard (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Urgal Attack!" kihívást Hard nehézségi fokozaton
Urgal Attack! – Normal (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Urgal Attack!" kihívást normál nehézségi fokozaton
Urgal Encampment – Hard (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Urgal Encampment" kihívást Hard nehézségi fokozaton
Urgal Encampment – Normal (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Urgal Encampment" kihívást normál nehézségi fokozaton

Megnyitható titkos tojások:
Összesen 18 titkos tojást lehet fellelni az egész játékban, minden szinten egyet. Amikor találsz egy titkos tojást, az alábbi tárgyak közül megnyílik az egyik. Megjegyzés: Az alább tárgyak csak a megadott sorrendben nyílnak meg, teljesen függetlenül attól, hogy mely tojásokat találtad meg először.
Reklám megnyitása az eredeti „Eragon" és „Eldest" könyvekhez – Találd meg az 1-es számú titkos tojást
Bonus szint: „Throne Room" megnyitása – Találd meg a 18-as számú titkos tojást
Commentary – „Art Direction" bónusz megnyitása – Találd meg a 4-es számú titkos tojást
Commentary – „Birth of a Game" bónusz megnyitása – Találd meg az 5-ös számú titkos tojást
Commentary – „Design" bónusz megnyitása – Találd meg a 3-as számú titkos tojást
Commentary – „Edward John Speleers" bónusz megnyitása – Találd meg a 2-es számú titkos tojást
Commentary – „Evolution of Games" bónusz megnyitása – Találd meg a 16-os számú titkos tojást
Commentary – „Garrett Hedlund" bónusz megnyitása – Találd meg a 15-ös számú titkos tojást
Commentary – „Orchestra" bónusz megnyitása – Találd meg a 7-es számú titkos tojást
Commentary – „Robert Carlyle" bónusz megnyitása – Találd meg a 13-as számú titkos tojást
Commentary – „Saphira" bónusz megnyitása – Találd meg a 8-as számú titkos tojást
Commentary – „Sienna Guillory" bónusz megnyitása – Találd meg a 9-es számú titkos tojást
Commentary – „Sound Effects" bónusz megnyitása – Találd meg a 14-es számú titkos tojást
Concept Art – „Beor & Varden" bónusz megnyitása – Találd meg a 17-es számú titkos tojást
Concept Art – „Characters" bónusz megnyitása – Találd meg a 10-es számú titkos tojást
Concept Art – „Gil'ead" bónusz megnyitása – Találd meg a 11-es számú titkos tojást
Concept Art – „Spine, Carvahall & Daret" bónusz megnyitása – Találd meg a 6-os számú titkos tojást
További Concept Art bónuszok megnyitása – Találd meg a 12-es számú titkos tojást

Titkos szint (Throne Room) megnyitása:
Ez a szint egy hosszas küzdelem, ahol körről körre küzdesz Durza emberei ellen a trónja előtt. Hogy megnyisd ezt a titkos szintet, találd meg az összes létező titkos tojást a játékban tetszőleges nehézségi szinten

FEEDING FRENZY

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
10 Hours (10 gamerscore pont megszerzése) – Játssz legalább 10 órán át
Andy Champion (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Andy the Angel Fish szinteket
Complete Time Attack (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Time Attack módot
Eddie Champion (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Eddie the Angler Fish szinteket
Food Bank (20 gamerscore pont megszerzése) – Halmozz fel 40,000 pontot a kaja bankban
Frenzy Fanatic (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd a legmagasabb rangot, a „Frenzy Fanatic"-ot a játékban
J.D. Champion (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a J.D. (AKA John Dory) szinteket
Leon Champion (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Leon the Lion Fish szinteket
Orville Champion (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Orville the Orca szinteket
Points Champion (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 300,000 pontot
Shark Eater (20 gamerscore pont megszerzése) – Falj fel 1000 cápát
Starfish Bubbles (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze 1000 csillaghal buborékot

FINAL FANTASY XI

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Apollyon Ravager (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az „Apollyon Ravager" címet
Bard Lv. 75 (30 gamerscore pont megszerzése) – Tornázd fel a Bard (lantos) munkát a maximum értékére
Bastokan Rank 10 (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes létező Bastok számára elérhető küldetést
Beastmaster Lv. 75 (30 gamerscore pont megszerzése) – Tornázd fel a Beastmaster (vadak ura) munkát a maximum értékére
Black Mage Lv. 75 (30 gamerscore pont megszerzése) – Tornázd fel a Black Mage (fekete mágus) munkát a maximum értékére
Blue Mage Lv. 75 (30 gamerscore pont megszerzése) – Tornázd fel a Blue Mage (kék mágus) munkát a maximum értékére
Breaker of the Chains (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a „Breaker of the Chains" címet
Chains of Promathia complete (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes küldetést a Chains of Promathia expanziós csomagról
Corsair Lv. 75 (30 gamerscore pont megszerzése) –Tornázd fel a Corsair (kalóz) munkát a maximum értékére
Dark Knight Lv. 75 (30 gamerscore pont megszerzése) – Tornázd fel a Dark Knight (sötét lovag) munkát a maximum értékére
Dragoon Lv. 75 (30 gamerscore pont megszerzése) – Tornázd fel a Dragoon munkát a maximum értékére
Dynamis-Tavnazia interloper (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Dynamis-Tavnazia" kihívást
Dynamis-Xarcabard interloper (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Dynamis-Xarcabard" kihívást
Monk Lv. 75 (30 gamerscore pont megszerzése) – Tornázd fel a Monk (szerzetes) munkát a maximum értékére
Ninja Lv. 75 (30 gamerscore pont megszerzése) – Tornázd fel a Ninja munkát a maximum értékére
Paladin Lv. 75 (30 gamerscore pont megszerzése) – Tornázd fel a Paladin (lovag) munkát a maximum értékére
Puppetmaster Lv. 75 (30 gamerscore pont megszerzése) – Tornázd fel a Puppetmaster (babamester)munkát a maximum értékére

Ranger Lv. 75 (30 gamerscore pont megszerzése) – Tornázd fel a Ranger (erdőőr) munkát a maximum értékére
Red Mage Lv. 75 (30 gamerscore pont megszerzése) – Tornázd fel a Red Mage (vörös mágus) munkát a maximum értékére
Relic Weapon (40 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az ereklye fegyvert
Rise of the Zilart complete (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes küldetést a Rise of the Zilart expanziós csomagról
Samurai Lv. 75 (30 gamerscore pont megszerzése) – Tornázd fel a Samurai munkát a maximum értékére
San d'Orian Rank 10 (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes San d'Oria számára elérhető küldetést
Summoner Lv. 75 (30 gamerscore pont megszerzése) – Tornázd fel a Summoner (poroszló) munkát a maximum értékére
Synthesis Skill 100 (50 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 100-as értéket a szintézis ügyességben vagy halászásban
Temenos Liberator (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a „Temenos Liberator" címet
Thief Lv. 75 (30 gamerscore pont megszerzése) – Tornázd fel a Thief (tolvaj) munkát a maximum értékére
Top Assault / Merc Rank (40 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a Top Assault / Merc rangot
Warrior Lv. 75 (30 gamerscore pont megszerzése) – Tornázd fel a Warrior (harcos) munkát a maximum értékére
White Mage Lv. 75 (30 gamerscore pont megszerzése) – Tornázd fel a White Mage (fehér mágus munkát a maximum értékére
Windurstian Rank 10 (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Windurst számára elérhető küldetést

FUZION FRENZY 2

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Custom Hero (100 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy Online Custom játékot
Custom Master (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy Offline Custom játékot
Dub Master (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a Main Battle bajnokságot Dubbal
Fuzion Frenzy Master (150 gamerscore pont megszerzése) – Játssz az összes minijátékkal
Fuzion Frenzy Rookie (25 gamerscore pont megszerzése) – Játssz 3 minijátékot
Geena Master (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a Main Battle bajnokságot Geena-val
Jet Master (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a Main Battle bajnokságot Jettel
Mini-game Collector (150 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg az összes minijátékot
Mini-game Frenzy Hero (100 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 10 online Battle Frenzie minijátékot
Naomi Master (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a Main Battle bajnokságot Naomival
Samson Master (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a Main Battle bajnokságot Samsonnal
The First Victory (25 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az első győzelmedet az online Battle Frenzy minijátékban
Tournament Hero (100 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy online bajnokságot
Zak Master (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a Main Battle bajnokságot Zakkel

GODFATHER, THE

Cheat kódok:
Menet közben pauzáld le a játékot, majd add be az alábbi kódok bármelyikét. Bármenyniszer be lehet adni mind a két kódot, ám csak 5 percenként. Ugyanakkor ezt az időt a Pause menüben is ellehet tölteni.
Y, Bal, Y, Jobb, X, R3 (jobb analóg kar klikk) – Töltények utántöltése
Bal, X, Jobb, Y, Jobb, L3 (bal analóg kar klikk) – Életerő feltöltése

Filmklippek megnyitása:
Hogy megnyisd a filmklippeket, add be a Career Progress képernyőn az Y, X, Y, X, X, L3 (bal analóg kar klikk) kombinációt.

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Arms Dealer (10 gamerscore pont megszerzése) – Tuningold a fegyveredet legalább egyszer
Assassin (10 gamerscore pont megszerzése) – Végezz el legalább 5 fajta kivégzési formát
Bank Robber (10 gamerscore pont megszerzése) – Rabolj ki minden bankot legalább egyszer
Bodyguard (10 gamerscore pont megszerzése) – Bérelj fel egy bandatagot
Contract Killer (25 gamerscore pont megszerzése) – Végezz el minden bérgyilkosságot
Debt Collector (30 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze mind a 100 rejtett filmtekercset
Demanding Respect (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a 40-es Respect szintet
Demolitions Expert (10 gamerscore pont megszerzése) – Bombával robbants fel egy üzletet
Diplomat (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts az összes kereskedő kívánságát
Don of NYC (50 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a New York Donja rangot
Earner (10 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél át 10 üzletet
Enforcer (10 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél át 5 raktárat
Entrepreneur (15 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze 10 rejtett filmtekercset
Executioner (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes létező kivégzési formát
First Sign of Respect (5 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a 10-es Respect szintet
For the Family (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes küldetést
Forced Entry (10 gamerscore pont megszerzése) – Rabolj ki egy bankot
Front Man (50 gamerscore pont megszerzése) – Vedd át az összes frontot
Gaining Respect (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a 20-as Respect szintet
Heavyweight Champ (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az összes díjmérkőzést
Jack of All Trades (25 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a 45-ös Respect szintet
Knockout King (15 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy díjmérkőzést
Making an Impression (15 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a 30-as Respect szintet
Negotiator (5 gamerscore pont megszerzése) – Fizess le egy rendőrfőnököt
Neighborhood Control (20 gamerscore pont megszerzése) – Foglalj el egy szomszédságot
No More Narcotics (30 gamerscore pont megszerzése) – Robbantsd fel az összes drograktárat
Petty Theft (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyiss kis 10 széfet
Public Enemy Number One (50 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az 50-es Respect szintet
Real Estate Investor (10 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél egy házat (Safehouse)
Real Estate Mogul (20 gamerscore pont megszerzése) – Vedd meg az összes házat (Safehouse)
Rival Family Elimination (40 gamerscore pont megszerzése) – Pusztítsd el az összes rivális családot
Safecracker (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd ki az összes széfet
Service Provider (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes szívességet
Smuggler (10 gamerscore pont megszerzése) – Rabolj el 10 raktár teherautót
The Don (25 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a Don rangot
Total Domination (50 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél át minden üzletet
Transport Takedown (30 gamerscore pont megszerzése) – Foglalj el minden szállító központot
Warehouse Wrecker (30 gamerscore pont megszerzése) – Foglalj el minden raktárépületet

Végtelen töltény opció megnyitása:
Érd el a New York Donja rangot

GYRUSS

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Exploring Jupiter (20 gamerscore pont megszerzése) – Juss el a Jupiterre
Exploring Saturn (20 gamerscore pont megszerzése) – Juss el a Szaturnra
Exploring Uranus (10 gamerscore pont megszerzése) – Juss el az Uránuszra
Good Start (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 12,000 pontot az első szinten
Mars Attack (30 gamerscore pont megszerzése) – Juss el a Marsra
Mother Earth (30 gamerscore pont megszerzése) – Juss el a Földre
Partnership (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 60,000 pontot egy Xbox Live Co-op játék során
Safety First (10 gamerscore pont megszerzése) – Juss el a Neptunuszra anélkül, hogy életet veszítenél
Sharp Shooter (10 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el mindne hajót az első 3 bónusz szinten
Team Work (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 200,000-es pontszámot egy Xbox Live Co-op játék során
Too Good (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 50 Xbox Live Versus játékot
Tough Guy (10 gamerscore pont megszerzése) – Juss el a 7-es szintre anélkül, hogy felszednél bármilyen bónusz fegyvert

IDOLMASTER, THE

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
10 Idols (100 gamerscore pont megszerzése) – Finanszírozd mind a 10 lányt
100 Auditions (100 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj 100 meghallgatást
100 Communications (100 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 100 „Good" vagy „Perfect" kommunikációt
100 Lessons (100 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 100 „Good" vagy „Perfect" leckét

100 Memories (100 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 100 „memóriát", amikor az idoloddal, vagy idoljaiddal kommunikálsz
16 Songs (100 gamerscore pont megszerzése) – Finanszírozd mind a 16 dalt
4 Seasons (100 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a speciális meghallgatást a „Spring, Summer, Fall, and Winter, and"-re
Best Ending (100 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz A rangot és legyél sikeres a Farewell koncerten a Dome-nál
Super Idol (100 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a Super Idol speciális meghallgatást
True Idolmaster (100 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a Producer rangot az Idolmasterben

JETPAC REFUELLED

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Alpha Launch (10 gamerscore pont megszerzése) – Startolj az első szintről a single player Refuelledben
Been through your Milky Way (20 gamerscore pont megszerzése) – Játssz 44 szintet a single player Refuelledben
Half Mill Man (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 500,000 pontot a multi player Refuelledel játszva Xbox Live-on
Infection (0 gamerscore pont megszerzése) – Játssz egy másik fertőzött játékossal Xbox Live-on
Millionaire Man (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 1,000,000 pontot a single player Refuelledben
Power Hungry (10 gamerscore pont megszerzése) – Tuningold fel a lézeredet maximélis kapacitásra a single player Refuelledben
Retro Cyclist (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd mind a 16 szintet a Retro-ban
Robo Rocket (20 gamerscore pont megszerzése) – Építsd meg Robo Rocketet a single player Refuelledben
Score More (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 250,000 pontot a single player Refuelledben
Squid Port Pacifist (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a hármas szintet a single player Refuelledben, anélkül, hogy használnád a lézert, vagy az EMP-t
Survival (20 gamerscore pont megszerzése) – Startolj az első szintről, és érd el a 10-est anélkül, hoyg meghalnál a single player Refuelledben
You can stop now! (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd mind a 128 szintet a single player Refuelledben

KENGO ZERO

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Step 1 (5 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy online győzelmet
Step 2 (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 3 online győzelmet
Step 3 (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 online győzelmet és rangban legyél a top 80 %-ban
Step 4 (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 7 online győzelmet és rangban legyél a top 70 %-ban
Step 5 (25 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 10 online győzelmet és rangban legyél a top 60 %-ban
Step 6 (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 20 online győzelmet és rangban legyél a top 50 %-ban
Step 7 (35 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 30 online győzelmet és rangban legyél a top 25 %-ban
Step 8 (40 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 40 online győzelmet és rangban legyél a top 10 %-ban
Step 9 (45 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 50 online győzelmet és rangban legyél a top 5 %-ban
Sword Saint (50 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 100 online győzelmet és rangban legyél a top 1 %-ban

THE LORD OF THE RINGS, THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Assault Dol Guldur (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Dol Guldur küldetést a jó, oldalon, minden bónusz feladattal
Captains of the West (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a jó campaignt
Capture and Hold (15 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy Capture and Hold játékot
Capture them all!!! (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj 10 Capture és egy Hold játékot
Cleanse the Ettenmoors (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Ettenmoors küldetést a jó oldalon, minden bónusz feladattal
Clear the High Pass (5 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd High Pass küldetést a jó oldalon, minden bónusz feladattal
Commandeer the Old Forest Road (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Mirkwood küldetést a gonosz oldalon, minden bónusz feladattal
Cover the Lands in Darkness (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a gonosz campaignt
Crush Rivendell (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Rivendell küldetést a gonosz oldalon, minden bónusz feladattal
Defend Erebor (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Erebor küldetést a jó oldalon, minden bónusz feladattal
Defend Rivendell (5 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Rivendell küldetést a jó oldalon, minden bónusz feladattal
Demolish the Grey Havens (5 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Evil Grey Havens küldetést a gonosz oldalon, minden bónusz feladattal
Destroy Lothlorien (5 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Lorien küldetést a gonosz oldalon, minden bónusz feladattal
Entrepreneur of Middle-earth (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 10 termelő verseny játékot
General (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 10Versus játékot
Good Practice (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 1 Single Player Skirmish játékot
In need of a lesson (0 gamerscore pont megszerzése) – Veszíts el 10 Multiplayer meccset zsinórban
Istari Power (5 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az első player powert
King of Kings (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 10 King of the Hill játékot
King of the Hill! (15 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy King of the Hill játékot
Middle-earth Financier (15 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy termelői versenyt
My Heroes are better than yours (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 10 Hero Vs Hero játékot
My Heroes!!!! (15 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy Hero Vs Hero játékot
Pillage Erebor (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Erebor küldetést a gonosz oldalon, minden bónusz feladattal
Ravage Fornost (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Fornost küldetést a gonosz oldalon, minden bónusz feladattal
Reclaim the Blue Mountains (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Blue Mountains küldetést a jó oldalon, minden bónusz feladattal
Rescue Celduin (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Celduin küldetést a jó oldalon, minden bónusz feladattal
Scour the Shire (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Shire küldetést a gonosz oldalon, minden bónusz feladattal
Secure the Grey Havens (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Grey Havens küldetést a jó oldalon, minden bónusz feladattal
Sergeant (15 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy Versus játékot
Servant of the Secret Fire (80 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a jó campaignt hős halála nélkül
Servant of the Shadow (80 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a gonosz campaignt a hős halála nélkül
The Dragons of Withered Heath (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Withered Heath küldetést a gonosz oldalon, minden bónusz feladattal
The Hobbit and the Troll (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy meccset valaki ellen, aki 20 hellyel előrébb van, mint te
Try a tutorial (0 gamerscore pont megszerzése) – Veszíts egy meccset valaki ellen, aki 20 hellyel hátrébb van, mint te

Megnyitható hősök:
Avatan hős megnyitása – Nyerj meg 10 Capture and Hold játékot
Brerthor hős megnyitása – Teljesítsd az egész jó campaignt
Celebrim hős megnyitása – Nyerj meg 10 termelőverseny játékot
Felek hős megnyitása – Nyerj meg 10 Hero Vs. Hero játékot
Fhaleen hős megnyitása – Nyerj meg 10 King of the hill játékot
Hadhood hős megnyitása – Teljesítsd a jó campaign első szintjét minden bónusz feladattal
Idrial hős megnyitása – Teljesítsd a jó campaign nyolcadik szintjét minden bónusz feladattal
Krashnack hős megnyitása – Teljesítsd a gonosz campaign első szintjét minden bónusz feladattal
Maur hős megnyitása – Teljesítsd a jó campaign negyedik szintjét minden bónusz feladattal
Mektar hős megnyitása – Teljesítsd a jó campaignt hős halála nélkül
Ohta hős megnyitása – Nyerj 10 versus játékot
Olog hős megnyitása – Teljesítsd a gonosz campaign nyolcadik szintjét minden bónusz feladattal
Thrugg hős megnyitása – Teljesítsd a gonosz campaign negyedik szintjét minden bónusz feladattal
Tumna hős megnyitása – Teljesítsd a teljes gonosz campaignt
Urulooke hős megnyitása – Teljesítsd a gonosz campaignt hís halála nélkül

Krisz
rajkrisz@freemail.hu


HALO 3


FORZA 2
MOTORSPORT
ASTON MARTIN
40
Mobil 1
MICHELIN
alcon
BBS
Eibach

CSAK A FEJÉT, HOGY MEG NE SÁNTULJON!







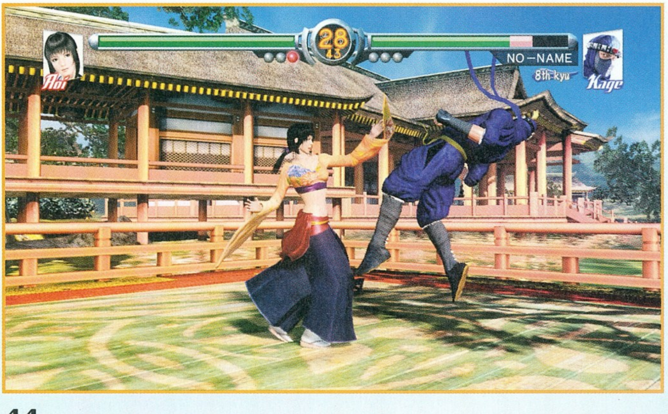


Óh, azok a csodás első Virtua Fighter emlékek! Kilencvennégyet írtunk. A szerkesztőségbe, ahol akkor dolgoztam, bekerült egy Sega Saturn, és azt hiszem a Daytonával meg a Clockwork Knighttal együtt egy VF is. Az addigi lapos verekedős játékok után az élmény olyan volt, mint amikor az ember bevesz valami tudatmódosítót – én személy szerint el voltam tőle ájulva (ez nem jelent semmit amúgy, a Ridge Racertől is 2 hétig voltam kómában, a főnök már letiltott a PS-ről mert nem haladt a munka miatta). Nem csak a 3D ejtett ámulatba, hanem a mozdulatok dinamikája is, az ellenfél reakciója, ahogy elesett vagy védekezett, és akkor adtam el először az üdvösségemet, mondván, hogy ha utána a pokolra kerülök, nekem akkor is KELL egy ilyen gép (a PS, PS2 és PS3-mal is eljátszottam ugyanezt, érdekes lesz a dolog, ha valóban jön a kaszás figura majd a hóna alatt egy új konzollal valamikor, meg egy szerződéssel).

Mai szemmel persze már más a szitu, bár boldogan nyomtam pár menetet a PS2-re kiadott VF4 Evo-ban megbújó 10. évfordulós eredeti VF-el, de azokban az időkben Saturnon a textúrázás még luxus volt, hiszen a gépet nem kimondottan 3D-re tervezték. Érdemes lenne egy képsorozat a konzolos VF-ek evolúciójáról a 32X-től kezdve, de hát Martin sosem hallgat rám… Na mindegy, a lényeg az, hogy a Tekken sorozat szép meg jó, de valahogy a VF más, főleg a puhább és emberibb animáció miatt, amiből mondjuk a kettes részben nem sokat látunk, mert azt már csak úgy vitte a Saturn, hogy a játékmenet követhetetlenül darabos lett (bár PS2-re is kijött valamikor, de azt nem láttam). A hármast kihagytam, de a negyedik megvolt PS2-n, sok boldog órát szerezve a haveri körnek és nekem. Ám most itt a legújabb rész, természetesen ez is arcade kabinetes átirat, de hát ez már csak így megy. Most össze kéne hasonlítgatnom a Tekken 6-tal, aminek ugyan fent van az arcade-os trailere a japán PS Store-ban, de egy videót nem fogok egy kész játékhoz méregetni, majd ír róla valaki az előételben, vagy ilyesmi.

Beszéljünk inkább a két új karakterről! Eileen egy törékenynek látszó leányka, aki korán árván maradva nagyapjához került. Az öreg a Kou-Kent, vagyis a Majom kungfut oktatta a csajnak, a mozgását pedig egy színi társulatban is csiszolgatta mellesleg (a kínai színház és a harcművészetek erősen összekapcsolódnak, Jackie Chanék is ott kezdték). Egy nap azonban látta Pai Chan bemutatóját, lenyűgözte a mozdulatok bája és ereje, és a lányt keresve nevezett be az Ötödik harci tornára is. A fürge és kecses mozgáskultúrát szerető játékosok elégedettek lesznek vele. A másik új hús neve El Blaze, és pont ellentéte az előbbinek, mivel egy izomagyú pankrátorral állunk szemben. Imigyen egyértelmű, hogy Wolf uralmát kívánja megtörni, mivel a saját súlycsoportjában nem talál már kihívóra, lever mindenkit simán. A harcmódja neve Luca Libre, ami Mexikóban és más latin-amerikai területeken honos pankrációs stílus, látványos ugró- és repülő támadásokkal, imigyen Tűz barátunkat nevezhetjük luchadornak is. Nézzük hát a teljes táblistát: Akira Yuki, Pai Chan, Jeffry McWild, Aoi Umenokouji, Lion Rafale, Sarah Bryant, Shun Di, Goh Hinogami, Lau Chan, Lei-Fei, Brad Burns, Kage-maru, Wolf Hawkfield, Jacky Bryant, Vanessa Lewis és a továbbfejlesztett Dural modell, a cég szokásos végső fegyvere.

Akik nem ismerik a VF kissé egyszerű alaptörténetét, most kissé bután nézhetnek a „cég" szóra, ezért elmesélem, miről is van szó – bár anime is készült belőle, de szerintem ezt elég kevesen ismerik itthon. Szóval réges-régen létezett egy legyőzhetetlennek tartott harcművészet, a Hakkyoku-ken, ami sok csatát vitt győzelemre az imigyen kiképzett harcosok által. Az idő telt, és egy Akira Yuki nevű fickó úgy gondolta, ki kéne próbálnia a tudását más stílusú harcművészek ellen is, imigyen beindult a világbajnokság, a harcosok tornája, amit Lau Chan (a kedvencem) nyert meg. Ám feltűnt a gonosz szindikátus, és a következő tornára Kage-maru többek között azért érkezik, hogy kiderítse, mi folyik a háttérben. De közben már minden résztvevőnek van némi személyes indíttatása: Pai Chan az apját akarja lenyomni, Jacky Bryant az elrabolt és agymosásnak alávetett tesóját próbálja megmenteni, Shun Di pedig be akarja bizonyítani, hogy öregember nem vénember. És megjelenik Dural, aki voltaképpen Kage-maru anyja, Tsukikage, akit elrabolt a háttérben álló Jó szervezet, hogy a testét és más harcosok képességeit összegyúrva megalkossa a legyőzhetetlen harci gépet, egy kiborgot. Egy ninja ugyan megmenti, de a dolog nem tökéletes, és imigyen a negyedik részben újrapróbálkozik. A Judgement 6 azonban nem adja fel, és így kerül veszélybe Sarah, majd Vanessa, és megjelenik a legújabb és legveszélyesebb robotmodell, a V-Dural is. Persze ő sem legyőzhetetlen, mivel easy fokozatban könnyen levertem Lauval, de normálon és azon túl bizony képes meglepetéseket okozni. Ha őt is karaktereink között akarjuk látni, akkor verjük végig az összes emberrel legalább egyszer a játékot, és meglészen eme örömünk. Az a nagy baj viszont, hogy ezen kívül nincs megnyerhető ember! Van 17 harcos és kész, örüljünk. Hát, bizony ez nem túl sok motiváció, és nem akarok megint a Tekkennel jönni, de ott legalább voltak karakterenként új filmek, itt meg Game Over és stáblista. Aláírom, hogy az Arcade hűség ezt kívánja, de otthon azért az ember többet várna. Sőt, a Virtua Tennis-hez hasonlóan a készítők nem implementáltak semmiféle online lehetőséget, ami azért bosszantó. Vagy talán annyira gyors reakcióidőket kíván a játék, ami nem vihető át a mai netkapcsolatokon? Az igaz mondjuk, hogy a harc magasabb fokozaton már reflexszinten követeli meg a védekezést, vagy a kombók beütését.



Na mindegy, nézzük inkább azt, amit kapunk a szokásos Arcade és VS játékon kívül. Például egyedi karakter adatokat, ami abban nyilvánul meg, hogy az összesen harminc helyre lementhetjük embereinket, és legközelebb ezt betöltve játszhatunk ugyanazzal a profillal. Ám ez megakadályozza a vesztett meccs utáni karakterváltást, így aki ezt akarja, az indítson mentés nélküli játékot. A Quest alatt különféle Sega központokban rendezett meccseken vehetünk részt, amik közül a legfontosabbak az Event Square alattiak, így ha a gép kiírja, hogy ott meccset rendeznek, és akarunk-e nevezni, akkor akarjunk, mert ha nem, nélkülünk játsszák le. Ezek hagyományos kiesős rendszer szerint zajlanak, vagyis az utolsó





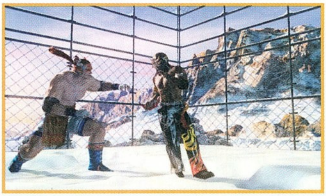


meccs dönt a két legjobb között. A többi helyen pedig nyerhetünk pénzt, különféle felszerelési tárgyakat, gömböket az új kosztümök megnyitásához, és ami a legfontosabb, rangot. Ez az általános japán vizsgarendszer szerinti kyu (10-1) és dan (1-10) fokozatokkal díjazza teljesítményünket (utána hangzatos titulusok jönnek). Én az egy dant elég könnyen elértem, utána viszont keményen bedurvult a gép. Éppen ez miatt jó lehetőség a dojo, ahol alkalmunk van az alaptechnikák és nagyobb kombinációk begyakorlására, amik nélkül csak csirke fokozatban érdemes játszani, mivel emberi szinten az ellenfél a gyakran használt mozdulatainkat igen hamar megtanulja, és azonnal blokkolja a két-háromgombos próbálkozásainkat is. A másik tréningmód a szabadon való ütlegelés és rugdosás, ahol kiválaszthatjuk a legunszimpatikusabb karaktert próbababának. Persze beállíthatjuk, hogy a gép mit csináljon, melyik állást vegye fel, hogy reagálja le támadásainkat, és hogy a harcteret milyen kerítés vegye körül, imigyen mindenféle harci helyzetet szimulálhatunk, amiben ránk fér még a gyakorlás. Emellett természetesen ott a személyre szabás, vagyis emberünk képének kialakítása. Variálhatjuk a kosztümöket, tehetünk rá napszemcsit vagy okulárét, mindenféle frizurát vagy fejfedőt viseltethetünk vele, csak éppen ezeket mind szépen meg kell nyerni vagy vásárolni. Ennyit a lehetőségekről, amik némileg visszafogottak, de aki VF rajongó, azt úgyis az érdekli, hogy milyen hosszú kombót tud nyomni kedvencével mondjuk Akira ellen. Engem pedig az érdekel, hogy lesz-e valaha olyan harci játék, amiben nem előre letárolt mozgások lesznek, hanem komplett emberi fiziológiai szimuláció, izmokkal, csontokkal és gravitációval (nem szeretek dekázni a negyed kilósnak kinéző ellenfelekkel). Egyelőre viszont még a motion capture a divat, és amit ebből ki lehet hozni, azt a VF4 kihozza. Pláne a kezdő és befejező mozdulatok szépek, mert sajnos harc közben még mindig olyak nekem, mintha robotokat irányítanék – de ez nem jelenti azt, hogy nem jó a dolog.

A harcosok egyéni stílusai jól elkülöníthetőek, a részeg karatés még mindig szenzációs, és a lányok kecses mozgása gyönyörködtető, kivéve a kissé drabális Williams-ét. A testek modellezése is kiváló, a bőr az bőrnek látszik, nem valami műanyag borításnak, és külön látszanak az izmok, a kézfejen kidagadó erek, tényleg szuper az összhatás. A ruhák is nagyon szépek, bár most megint Laut fogom sztárolni, akinek arany-ezüst kompozíciója látványosan csillog-villog és mozog a dinamikus mozdulatok vagy szélfúvás hatására. A nőknél előfordulhatnak lengébb öltözetek is, de hát egy harcművész nem erre figyel.

A másik, amin lelkendezni kell, az a táj. Barna sziklák, bennük üregek és kifaragott szobrok, harc a vízben, ami hullámzik, szórják a rúgások a permetet. Kínai jellegű vidék, folyó, díszes fahíd, a természet lágy ölén ver puhára a részeg kungfus egy bambusztutajon sodródva. Hideg, havas táj, a lépések feltúrják a havat, párás a lehelet, a barna sziklák előterében durva kőkunyhó. Zuhogó vízesésekkel körülvett kis sziget, pálmafákkal körbevett, elhanyagolt köves küzdőtérrel. Buddhista szentély, cseresznyevirág levelek a fákon, minden rózsaszín, a föld is, ahova hullanak. Elhagyott dojo, roskatag összedőlni látszó faépületek, a lombokat szél cibálja. Kör alakú, római stílusú kőszentély. Rácsos ketrec, körülöttünk az őrjöngő tömeg, nincs hova menekülni. Fáklyákkal megvilágított hatalmas csarnok, a padlódeszkák csillogva tükrözik a környezetet, előkelő és nyomasztó egyszerre. A grafikusok rendesen odatették magukat, az biztos. Sajnos sok a fűrészfog, bár lehet lágyítani a képen, ami némileg ellensúlyozza ezt, de semmiképpen nem egy 1080p minőséget láthatunk. És hogy ajánlom-e? *Mindenképpen*, de akinek nagyon kevés a pénze, és csak egy bunyós cuccot vehet meg, az várja meg a Tekken hatodik részét is, hátha az jobban bejön neki.

Dzson Lau





MARTIN BELESZÓL!

Azoknak, akik nem ismerik töviről-hegyire a Virtua Fighter sorozatot, ez itt – „csak” – egy szép, mutatós, látványos, minőségi nextgen verekedős anyag. A patinás név kötelez. Ránézésre szinte semmi érdemlegesben sem különbözik a DoA4-től, vagy a még csak videón megtekinthető Tekken 6-tól. A PS3 tulajoknak ez az első komoly bunyós stuff. A VF fanoknak a mennyország. Rosszul a vétellel semmiképpen sem jársz, bármelyik réteghez tartozol is. Személy szerint a Tekken 6-tól nagyobb rácsodálkozós élményt várok.

VIRTUA FIGHTER 5

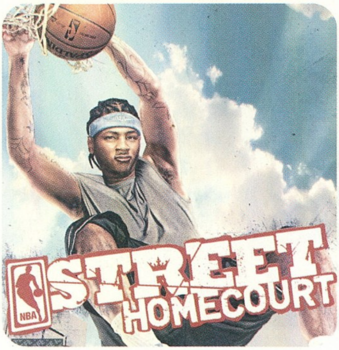
SEGA
MÁS VERZIÓ: X360

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 2 játékos

✔ kiváló grafika, szórakoztató játékmenet
X nincs netes lehetőség, kevés a megnyernivaló

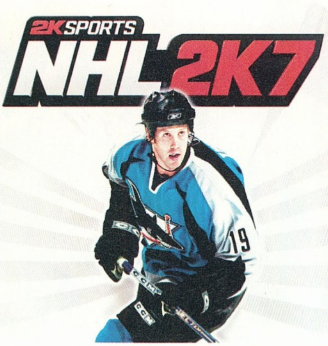
8.5 pont



A különböző NBA játékokkal már Dunát lehet rekeszteni, sőt, ha csak a szabadabb, utcai kosarazást feldolgozó verziókat nézzük, azokból is van már egy rakat. Most itt az első PS3-as kiadás, ám hogy annyira ne tűnjön a dolog csak egy újabb ismétlésnek, a game kapott egy Homecourt alcímet, és egy olyan főcélt, ami szerint kis városkánk csapatát futtassuk fel a ranglista tetejére. Persze, akinek a híres sztárok kellenek, az majd játszik a profi bajnokságokat felvonultató nagytestvérekkel, de aki a kötetlenebb grundpalánkozás híve, az a lakótelepi és iskolai pályák feelingjét itt simán megkaphatja. Ehhez lehet saját labdajátékost kreálni, ám lehetőségeink most visszafogottabbak, mint azt általában megszokhattuk: alapul vehetünk pár nagy példaképet, meg némileg torzíthatjuk az arcot, és ennyi. A hat játékmód a hagyományosnak mondható meccseken kívül kínál többek között egy Trick Battle-t, ahol trükközésekkel tölthetjük fel az úgynevezett gamebreaker csíkunkat, és így szerezhetünk pontokat. Amivel viszont inkább elvoltam, az a Back to Basics volt, ahol nincs gameberaker, meg nem kell kombózgatni a trükkökkel sem, hanem csak kosarazik az ember, és hallgatja azt a bizonyos közismert amerikai indulatszót, meg élvezi a jó hangulatot. Mindenekelőtt viszont ajánlom a gyakorlást, pláne akkor, ha még nem játszott az ember ilyen labdadobálós-pattogtatós sportot. Szerencsére nem nehéz, hiszen nem kell figyelnünk a lépésszabályokra és egyebekre, csak menni, dobni, meg trükközgetni, ami persze igazodik a hamisítatlan grund stílushoz, és ahol mondjuk a fickó a vele szemben védekező ellenfél fejének vághatja a lasztit. A grafika ugyan 1080p-ben fut, de még így is recés, és a játékosok is kissé elütnek a puritán környezettől, így ez most egyáltalán nem jelent pluszpontot. Bővebb teszt a dettó ugyanilyen 360 verzióról az előző Konzolban.

játékcím: NBA Street Homecourt
kiadó / fejlesztő: EA
más verzió: X360

8

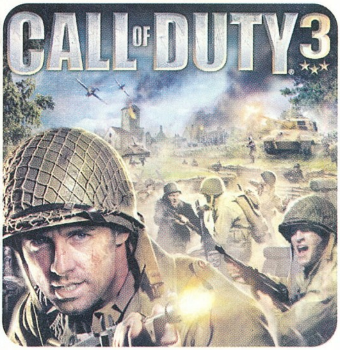


Következő alanyunk bemutatását tulajdonképpen majdnem ugyanúgy kezdhetném, mint az NBA Homecourt esetében, csak NHL szócskával. Ám most nem hobbiszintű korongozásról van szó, hanem a profi nemzeti liga játékosai vértezetét ölthetjük magunkra. Erről sem lehet sokat írni, hiszen aki ilyesmivel játszik, az kívülről fújja pl. a Dallas Stars nevet, meg mindent. Hogy komolyabbá tegyük a meccseket, még a zenét is lekorlátozhatjuk, és több kommentárt kérhetünk szenvedéseink alá. Sőt, annyi beállítási lehetőséget kapunk, hogy még a jég és a korong tapadását is meghatározhatjuk. A végcél persze a Stanley kupa, de ezen kívül még négy game módban jeleskedhetünk, és játszhatunk minijátékokat is, amiknek a hokihoz semmi köze, viszont nagyszerű partielfoglaltságot nyújthatnak a haveri körnek.

A rendes játék megszokottan profi, akárcsak a körítés. Kijelölhetünk például egy ellenfelet fogásra, ráállítva egy vagy két embert, zavarni vagy egyszerűen felbuktatni. A profibb passzok érdekében pedig az R3 lenyomása után a gombokkal jelölhetjük ki azon társunkat, akinek a korongot ütni szeretnénk. Az irányítógombokon külön edzői parancsok adhatóak ki, és a kapus irányítását is átvehetjük. Lazulásra is van lehetőség, mondjuk egy alaszkai kispályán, ahol a díszlethez pár pingvin is hozzátartozik, vagy a profiknál is nélkülözhetetlen Tekkenezésben, amikor a csatárok megpróbálják egymást tettleg bántalmazni. A grafika sajnos hagy maga után kívánnivalókat: bár a jég szép, tele van pici karcolásokkal, a közönség pedig valódi 3 dimenziós, és integet, meg grimaszol, de közelről úgy néz ki, mint a PS-es Lara Croft. Ráadásul az egész kissé recés – bár ez csak 720p-ben fut. Nem nagy a baj, hiszen a gép nemrég jelent csak meg, van hova fejlődni, és talán még azt is megérem, hogy egyszer a játékosok forgatják majd a szemeiket, nem csak bámulnak maguk elé, mint egy bagoly…

játékcím: NHL 2K7
kiadó / fejlesztő: 2K Sports
más verzió: PS2, X, X360

8



Jönnek a nácik, a franciák behajolnak nekik, ám érkeznek a felszabadító amerikaiak, ráadásul ott az underground ellenállás is. Ezt a szitut már ismerjük, ha mondjuk PS2-n toltuk a CoD3-at, de ha újdonsült PS3-unkat etetjük ezzel a koronggal, akkor sem fogunk csalódni. Mivel a PS2-es verzióban már a game háromnegyed részénél vagyok, így ezen nextgen verzió egyik legáldásosabb tulajdonságának mindenképpen a berángatásmentességet tartom. (Meg is fogadtam, hogy ha ezentúl bármelyik nextgen játékban egy szemernyi akadást is érzékelek, az mínusz egy pontot fog jelenteni, bármilyen egyéb erényekkel bírjon is az alkotás.) Természetesen más pozitívumokról is beszámolhatok, hiszen a gránátok pukkanásai is látványosabbak lettek, mindenféle repeszdarabot meg egyebet röptetnek szanaszét, és a tankok berobbanásai is dinamikusabbak. Sőt, a vizek is jóval meggyőzőbbek, mint a sima lapos elődeik, fodrokkal meg csillogással, némi tükröződéssel, ám ez utóbbi sajnos csak ilyen előre letárolt multitextúrázás, mert a katonákkal és egyéb mozgó objektekekkel nem teszi meg ugyanezt a program. Aki előtt totál ismeretlen a kisgépes CoD3, az természetesen nyugodtan megveheti a PS3-as változatot, mert egy igen jó második világháborús cucchoz juthat hozzá. Van benne nyílt ütközet, bujkálós előrehaladás, kellemes történeti szál, és persze dráma. Vezethetünk tankot, dzsipet, ülhetünk bombázógépek védelmi gépágyúi mögé és bombavezérlő fülkéibe, és természetesen neten is nyomhatjuk. A kontroller mozgásérzékelése is ötletesen lett felhasználva, mivel közelharc esetén kell gyorsan úgy mozgatni, mintha puskatussal csapnánk, vagy ha esetleg kézitusára kerülne a sor egy sarok mögül előbukkanó némettel, akkor ugyanígy, csak állandó mozgatással nyomhatjuk vissza a torkunknak feszített fegyvert. Az új Medal of Honor Airborne vagy az őszre ígért Brothers in Arms előtt mindenképpen ajánlom a modern felszabadítóknak ezt a 720p-s CoD3-at!

Dzson

játékcím: Call of Duty 3
kiadó / fejlesztő: Activision
más verzió: PS2, PSP, X, X360, Wii

8









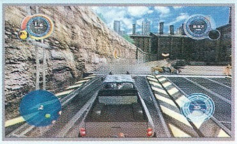




ITT A KRESZ SEMMIT SEM ÉR!









Oldtimer játékosok bizonyára emlékeznek a PS-en debütált, és hamar népszerűvé lett Twisted Metal című autós shooterre. A haverok ellen szívesen játszogattam vele, de a szingli része nem igazán fogott meg. Nos, a Full Auto ezen második részével is pontosan így vagyok. Már ismertem a stuffot a teljes verzió kézhezvétele előtt, mivel letöltöttem a PS Store-ból a demóját, de az ráadásul grafikailag is elrettentett a dologtól, olyan kezdetlegesen ocsmány volt. De hát a demo azért demo, mert igen ritkán mutatja a végleges minőséget, és szerencsére a javulás azért egész jó, bár a game nem hozza vissza a régi metal-feelinget. Az Options-ben vájkáltam egy kicsit, de érdekességnek csak a 7.1 és headphones hangbeállításokat találtam, szóval ugrottam is a játékmódokba. Nos, itt sincs túl sok izgalom. A Careerben haladhatunk előre a változatos feladatok között (érj célba időre, légy első a versenyben, elimináld a többi ellenfelet), és cserébe kapjuk az új autókat, fegyvereket, ahogy az kell. Akinek ebből elege van, az Arcade szinten mehet pár gyors versenyt vagy küzdelmet, akár csapatban is, vagy pedig feldugja a konzolt a netre, illetve megpöccenti az Online menüpontot, ahol ötféle tömegzúzásban vehet részt (Base Assault, Team Deathmatch és társai), összesen 7 másik szerencsés társaságában. Sőt, a mai LCD-k kellően nagy felületet nyújtanak az osztott képernyős magánmultiknak is, tehát ne hagyjuk ki a Head to Head ez irányú lehetőségeit sem. Autóink öt különféle osztályba sorolandóak, amiből a legtutibb a D, ahol régi amcsi oldtimer muscle szörnyeket szerelhetünk fel változatos fegyverekkel. A kocsik megvalósítása azért hagy maga után kívánnivalókat, még akkor is, ha azt nézzük, hogy a karosszéria egyetlen feladata az, hogy ripityára törjön és égjen a küzdelmek során, vagy ha a mi bénázásunk miatt lesz „wrecked" nevű kényszerpihenő.

A játékstílusok közül a versenyt most nem elemzem, sokkal jobbak ennél a nyíltpályás harcok! Pláne, hogy eldugott helyek, ugratóval megközelíthető spéci fegyverek is vannak, amikért külön kis harcok alakulhatnak ki. A két tűzgombot sem lehet a végletekig nyomni, mivel a fegyverek elég hamar túlmelegszenek, és akkor vagy menekülünk, vagy pedig testi erőnket (és a teherkocsi elé szerelt hótoló lapátot) kihasználva irtjuk az ellent. Ötféle pályatípus van, a város öt negyedének megfelelő stílusban. Nyomhatjuk gyárak között, irodaházak üvegeit törve, a városvédő kőszobor tövében, az iparnegyed vasúti vágányain (mókás, ha jön a vonat), a kikötőben és a természet lágy ölén. A játéknak végül is csak egy hibája van, hogy ez nem nextgen, hanem egy valahol félúton leragadt izé...

Dzson

FULL AUTO 2: BATTLELINES

SEGA
MÁS VERZIÓ: PSP, X360

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 - 4 játékos (8 online)

✔ neten vagy egy gépes multiban jó
X közepes grafika, single-ben hamar unható

6 pont

ÉS MÉG MI LÁTSZIK A BOKORBÓL...









Ha a Full Auto 2 egy „leragadt izé", akkor minek nevezzem a sündisznó PS3-as kalandját? Komolyan mondom, nekem nem lenne arcom nextgen gépekre kiadni egy ilyen primitív tákolmányt. Lehet, azt tartották szem előtt, hogy a béna kinézet egy kis retro feelinget lopjon a játékos érzelmeibe, de nekem csak hányingerem lett tőle. Na mindegy. Az a baj, hogy a történet mód egy csodálatos filmmel indít, ám ez becsapós, mert ha ilyen lenne az egész, magam alá pisiltem volna örömömben. A sztori szerint a napfesztivál egyik estéjén, amikor Soleanna látomást lát, megjelenik az ünneprontó Eggman a robotjaival, a lányra és speckó nyakékére pályázva. Ám jön Sonic, és majdnem minden jóra fordul, de aztán mégsem. Sőt, feltűnik egy ezüst állat, aki további megoldandó rejtélyeket hordoz. De ismerősök is vannak a játékban bőven. Rögvest kezdésnek a duplafarkú repülő róka, Tails, majd Shadow, a fekete sün és ultimate kreatúra, Knuckles, Rouge a denevér, csak hogy párat említsek. A játék fontos állomásai a városok, ahol beszélgethetünk emberekkel, kiknek a feje felett virító jel színe jelzi fontosságukat. A citrom az csak info, a narancs már érdemleges pár szóra, a kék pedig az álmunk, mert ő ad nekünk questeket! Hogy ne legyen nagy spoiler, csak azt mesélem el, amiken az első városban röhögtem és hüledeztem egyszerre. Nos, egyes objektumok a szemünk előtt jelennek meg a távolban a semmiből! Ez mondjuk két ember esetén nem olyan nagy vész, de amikor egy komplett kőhíd teszi ezt, az már nem semmi. Ellenőriztem is, hogy nem-e PS1 emulációt futtat a gépem, vagy Martin adott esetleg valami kéthetes pre-alfa korongot, de nem. Ezt árulják pénzért Segáék! A siránkozás közben azért a játékmenetre is próbáltam koncentrálni, ami nehezen ment a szörnyen béna kamerától, valamint attól, hogy a játék illogikusan gyorsult vagy lassult be egyes helyeken. Ám ez még nem is tereppálya volt, mert ami ezután jött, arról inkább nem beszélnék, mert azt hiszitek, én vagyok a béna. Szóval, az egész irányítási rendszer olyan, mintha a fickók most tanulnák meg egy 2D játék után a 3D-s világok kezelését. Komolyan. Ennél az is jobb lett volna, ha kiadják a Sonic első részét úgy ahogy volt, maximum feljavítva a felbontást és a színeket. Ez ronda, JÁTSZHATATLAN, borzalom. Pedig vannak benne jó jeleneket, meg szép tájak, de ez kevés. Csak a valóban nagyon hardcore elhivatott Sonic fanoknak ajánlom, hogy erre fanyalodjanak, és készüljenek fel némi csalódásra. Bár aki túlteszi magát ezeken, annak kellően hosszú távú és történetileg talán érdekesnek mondható szórakozásban lesz része. De én szóltam!

Dzson

SONIC THE HEDGEHOG

SEGA
MÁS VERZIÓ: X360

grafika:	siralmas
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

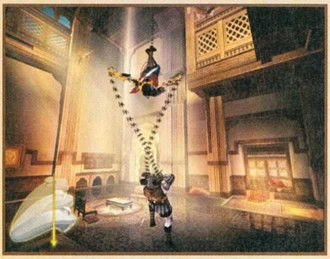
1 - 2 játékos, online

✔ sonic, a róka, és a többi állatka
X borzalmas az egész game

4 pont

HOMOK A SZÉLBEN





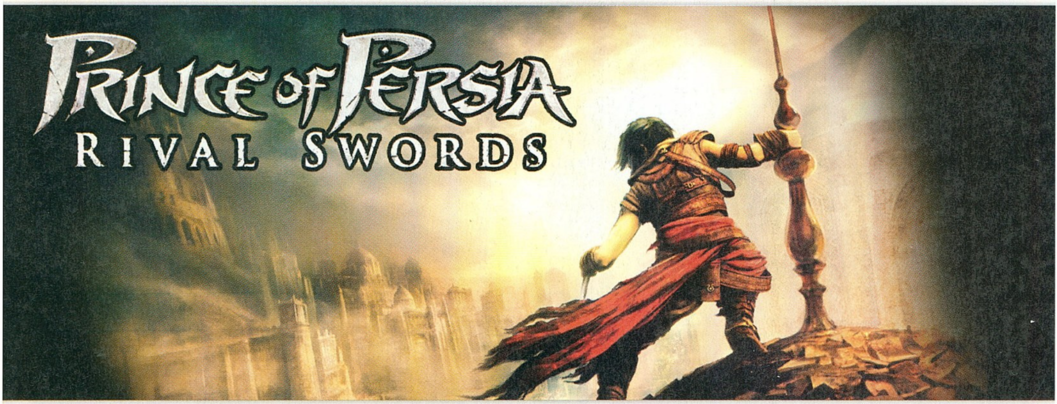
Hamvába holt ötletnek tartom egy másfél éves játék bitre megegyező portjával előrukkolni egy új platformra, főleg ha azt vesszük figyelembe, hogy a Wii kompatibilis visszafelé, így aki mondjuk Gamecube-ról váltott a Nintendo új khm... *csodamasinájára*, és mondjuk nem adta el a géppel együtt a játékait is, az simán lejátszhatja Wii-n is a Gamecube-os Prince of Persia Two Thrones-t, ami egyébként valóban szinte teljes mértékben megegyezik a Wii **Rival Swords**-szel, eltekintve persze a Wii képességeihez *hozzányomorított* irányítástól.

A Prince of Persia-ról szerintem nem kell kiselőadást tartani, bár megkockáztatom, hogy az eredeti álháromdés epizódokra már csak nagyon kevesen emlékeznek közületek, hiszen akkoriban még 286 meg 486-os DX PC-ken nyomultunk a zsebtévé monitorok előtt, és a kezdetleges harci rendszerrel megáldott game nagyon hosszú szórakozást nyújtott a brutálisan nehéz ügyességi részeinek köszönhetően. Később aztán lett belőle színes-szagos verzió is (asszem' azzal már SNES-en játszottam), majd a Dreamcast kapott egy teljesen 3D-s újragondolást (hamar a süllyesztőben végezte), aztán a sorozatot az Ubisoft támasztotta fel az ezredforduló tájékán, és három igen sikeres folytatást is megért. Mellékesen jegyzem meg, hogy az első két klasszikus Prince of Persia a későbbiekben olyan nagy nevek megalkotására sarkalta a készítőket, mint például az első Tomb Raider.

A történet szerint közvetlenül a Prince of Persia Warriors Within után járunk, a névtelenségbe burkolódzó Herceg kis hajóján az Idő Császárnőjével épp hazafelé tart Babilonba, hogy jól kipihenje előző kalandjainak fáradalmait, amikor rá kell döbbennie, hogy a hosszú szabadságról szóló ábrándjai hamar semmivé foszlanak, mert a város lángokban áll, hatalmas csata dúl az utcáin, és hamar szétforgácsolják a Herceg bárkáját is. Nem mellékesen lenyúlják a nőjét is, akit később az első pálya végén, már csak holtában látunk viszont, így aztán adva minden motiváció, hogy szépen végigverjük a támadó hordákat, és kiderítsük, ki is áll mindennek a hátterében.

Már említettem, hogy a játék direkt portja az előző generációs gépeken megjelent Two Thrones-nak, így akik azt végignyomták, azoknak szinte semmi újdonságot nem fog tartogatni a Rival Swords, sem a történet, sem pedig a pályák szempontjából, hiszen – bár azért 100%-osan nem ellenőriztem le – az ellenfelektől egészen a tereptárgyak elhelyezkedéséig minden ugyanott van, mint a előzőleg. Ha foglalkoztál már előzőleg a game-mel, akár tovább is lapozhatsz. A többiek olvassanak tovább.

A játék, ahogy azt már az előző két résszel kapcsolatosan megszokhattuk, egy háromdimenziós, érdekes egyvelege az ügyességi részeknek és a kaszabolós kardozós-bunyós szakaszoknak. A főszereplő Herceg egyébként Lara Croft felturbózott reinkarnációja, hiszen még az Eidos-os hősnőt is megszégyenítő akrobatikus





mozgásrepertoárral rendelkezik, és még a modernkori verekedős játékokból is ellopott egynéhány bűvész-trükköt, gondolok itt például a mátrixos falon felfutásra.

A game irányításrendszere használja mind a Wiimote-ot, mind pedig a nuncsakut. Mivel egy külső nézetes akciójátékról van szó (aka TPS), a figuránkat a nuncsaku analóg karjával irányítjuk, a kamerát pedig – elég katasztrofális módon – a Wiimote jobbra-balra döntögetésével tudjuk utána igazítani, ami elég nyakatekert és használhatatlan megoldás, főleg, hogy a kameranézet sokszor önmagától is megpróbál a helyzethez igazodni, és össze-vissza pörög mozgás közben. Ez főleg a kis párkányokon vagy a szűk helyeken lesz nagyon zavaró és megszokhatatlan. Bizonyos helyeken, ahol megjelenik egy szem ikon, lehetőségünk van madártávlatból megszemlélni a helyszínt (1-es gomb), ami vélhetően arra szolgál, hogy bepozícionáljuk az őrök helyzetét, és behatóan tanulmányozhassuk a környezet, meg az abban rejlő, a továbbjutást jelentő megoldást. További segítség, hogy a 2-es gombbal belső nézetre válthatunk, majd a d-pad irányítókeresztjével körbenézelődhetünk – ami szintén elég szopóka, hiszen más játékoknál hozzá vagyunk már szokva, hogy ilyen esetben szintén az analóg kart kell használni a nézelődéshez, így jómagam – és szerintem még sokan másik is – rögtön ahhoz nyúlok először, nem pedig a digitális iránygombokhoz. Így viszont kilépünk a belső nézetből, és a figuránk elindul a lenyomott irányba. Kis apró hiba, de a játék hemzseg ezektől, és ezek mind-mind rányomják a bélyegüket a játszhatóságra és az összképre. Még szerencse, hogy ezúttal nem mindent bíztak a mozgásérzékelésre a készítők, és az akciógombok is kiemelt szerephez jutnak, vagyis mindegyikükhöz hozzárendeltek bizonyos funkciókat. Így az ugrás, falon felfutás, leereszkedés viszonylag olajozottan működik, ráadásul a rendszer félautomata, vagyis sok mozdulatot magától elkezd a figuránk, ha az adott irányba nyomjuk: ilyen például, ha egy létrát akarunk használni, vagy azt is megemlíthetném, hogy magától kapaszkodik meg a párkányokon, és a függőleges hasadékokban.







Ennél azért bonyolultabb mutatványokra is képesek vagyunk: faltól-falig, oszlopról-oszlopra ugrálás, vízszintes futkározások a falakon, kis vékony pilléreken való egyensúlyozás (manuálisan – különben lepottyanunk). Apropó leesés: nagyon hülye megoldásnak tartom, hogy csak ott lehet leesni, ahol muszáj is, vagyis abszolút ránk van erőltetve a készítők akarata, ami teljesen lineárissá teszi a játékot, így aztán a szabadság érzése, a kreativitás csírájában van elfojtva, ami engem végig nagyon idegesített. Kifejezetten rühelltem azt, hogy ahol kell, ott akár öt méter magasról is le lehet potyogni, mint érett alma a fáról, viszont ahol ez ellenkezik a készítők elképzeléseivel, ott három méter zuhanás után is rögtön meghalunk. Menteni egyébként megint csak a szökőkutaknál lehet, itt tudunk gyógyítani is magunkon, illetve a játék rendelkezik egyfajta checkpoint rendszerrel is, ami nagyban megkönnyíti az elhalálozások utáni újrakezdést.

A mozgásérzékelésnek leginkább a harcok közben lesz kiemelt szerepe, mivel képesek vagyunk az ellenfelektől a különböző fegyvereiket elvenni (tőrt, buzogányt, bárdot – ezek mindegyike eltérő tulajdonsággal rendelkezik, viszont mindegyiket képesek vagyunk eldobni, úgyhogy ezzel csak óvatosan), mindkét irányítóegységet fegyverként fogjuk majd harc közben használni. Persze közel sem olyan látványosan, mint ahogy azt a doboz hátulján láthatjuk, ott ugyanis egy fickó a levegőbe hatalmasakat suhintgatva küzd egy szörnnyel, na ilyesmire ne nagyon számítsunk, mert mint szinte minden rákos Wii játékban, most is csak apró kis finom, jó begyakorolt csuklómozdulatokkal lehet látványos és hatékony kombókat összehozni. A gépkönyvben több oldalnyi helyet foglal el a két Herceg mozgásrepertoárjának ismertetése, lehet kívülről megtanulni a listát, különben csak összevisszacsapkodás lesz a bunyóból, persze mire belejöttök, hipp-hopp vége is lesz a játéknak, lévén, hogy alig tizenöt óra a végigjátszási ideje.

A küzdelmek egyébként tényleg alapos tanulmányozást és megfelelő rutint igényelnek, hiszen nagyon sok hasonlóképen végrehajtandó mozdulat van, amik csak számukban (2x vagy 3x kell mondjuk előrecsapni a nuncsakuval), vagy a döntési szögükben különböznek, ez persze főleg első második végigjátszás alkalmával rengeteg kavarodást fog okozni. Sötét Hercegként játszva ugyanis használhatjuk azt a leginkább gerincoszlopra hasonlító, láncos, buzogányszerű csodát is, amivel iszonyatos pusztítást lehet véghezvinni, és még egyéb dolgokra is hasznosíthatjuk, mint például az erre szolgáló fali kütyükbe beakasztva, szakadékok felett lendíthetjük át magunkat. Egyébként Sötét Herceg módban némiképp megváltozik a harcrendszer irányítása is, kéretik ez ügyben is áttanulmányozni a gépkönyvet. (Sötét Herecgként egyébként kaszabolni kell, mint állat, mert különben rövid úton lecsökken az energiánk, és kampó...)

Újdonság volt a sorozat történetében, hogy a harmadik részben már lehetett lopakodva, csendben is gyilkolni: ez ugye a Wii-s portban is rendelkezésünkre áll. Arról van szó, hogy bizonyos helyzetekben a nuncsaku segítségével becserkészhetjük hátulról a gyanútlan delikvenseket, majd jó ütemben kaszabolva a Wiimote-tal kifilézhetjük őket, mielőtt egyáltalán felfognák, hogy mi is történt velük. Kár, hogy ez is rettentő bénán működik, na persze nem a kivégzések, hanem az ellenfeleink reakciója. Sokszor volt ugyanis olyan, hogy agyonszurkáltam az egyik fickót, amit szépen végignézett a velem szemben lévő figura, és majd csak miután a társa holtan rogyott össze, támadt nekem, szóval elég illúziórombolό az ellenfeleink mesterséges intelligenciája. Amúgy sem vagyok kibékülve azzal, hogy csak nagy ritkán változik az ellenfelek fajtája, és azon túl, hogy nincs túl sokféle belőlük, a legtöbbjük még retardált is. Lesznek azért majd főellenségek is, és néhanapján színesítik az egyhangú mászkálást az olyan speciális szakaszok, mint amikor egy fogat nyergébe pattanunk.

Time Slots-okat gyűjtögetve megint csak használhatjuk az Idő Erejét, visszaforgathatjuk, lelassíthatjuk, illetve brutális támadásokra használhatjuk fel a varázserőnket.

A Rival Swords kinézetével sem lehetünk teljes mértékben elégedettek, egyfelől utálom az ilyen két színre épülő grafikát, másfelől pedig nagyon meglátszik a játékon, hogy csak úgy áthajították a Herceget egy új platformra, de egyáltalán nem igazították a kódot annak technikai tudásához és erejéhez. Jó, jó, meg szép-szép, de semmi változás mondjuk a Playstation 2-es eredetihez képest. Az ellenfelek ugyanolyan bénán mozognak, a nem széttörhető, teljesen felesleges tereptárgyakon, vagy az épp használaton kívüli ajtókon látszik, hogy nem nagyon foglalkoztak velük, és engem az is irritált, hogy mint sok PC-s játék esetében, belső nézetből körbekémlelve torzul a látószög, keskenyednek vagy vastagodnak a falak, és a sort még folytathatnám is. A főhőstől is kiver a víz, a hangja olyan, mintha túl sokat fürdött volna az Idő Homokjában, és arról sem világosította fel senki, hogy manapság a kemény legények már nem hordanak körszakállat bajusz nélkül.

Azoknak tudom ajánlani az anyagot, akik anno nem játszottak egyik résszel sem, és lelkiekben felkészültek arra, hogy annyira tele van szórva ügyességi részekkel a program, hogy sosem folyamatos az akció. Mindig van valami okosság, ami miatt meg kell állni, és körbenézelődni, hogy vajon az egyetlen – a készítők logikája szerinti – helyes út merre is vezet, ami általában nagyon megakasztja a folyamatos haladást. Persze, lehet, hogy tévedek, de nekem azért ennél több kell 2007-ben, azért várom az anyázó iméleket, a legjobbakat meg is válaszolom.

Késett másfél évet, nem is túl szép, nem is túl gördülékeny, és az Wii-s irányítástól sem fogsz hátast dobni. Olyan a Rival Swords, mint a PSP-s Prince of Persia, hanyag, nemtörődöm munka, amit csak azért csaptak át egy új platformra, hogy némi extra bevételhez jussanak az Ubinál. Ez van, obi.

Sylar



MARTIN BELESZÓL!

Ami jó benne, az talán maga az alapjáték. Nekem az új irányítási rendszer nem jött be, de aki Wii-t vett, és nem kizárólag a Zelda miatt vette, az bizonyára pont erre van rázizgulva. Mindenesetre a Rival Swords még mindig a jobb Wii játékok között van.

POP RIVAL SWORDS

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos

✔ hangulat (?), kombó-rendszer (?)
X hanyag port

7 pont

MADARAK SZÁRNYÁN









Igaz lehet a mondás, hogy néha a legegyszerűbb ötletek a legnagyszerűbbek, hiszen annyi sz*r, szemét, mocsok, gennyes, irányíthatatlan, kezelhetetlen, fantáziátlan, erőltetett, agyfelkúró játék után végre egy teljesen korrekt, kifejezetten könnyedén elsajátítható irányítással rendelkező Wii game-nek is sikerült nálam landolnia, még hacsak átvitt értelemben is. Ez lenne a **Wing Island**, ami nem mellékesen egy jófajta kis repülős cucc, méghozzá a komolytalanabbik fajtából, de garantálom, hogy azok is élvezni fogják vele a repülést, akik mondjuk, az Ace Combat légi csatáin nevelkedtek.

A játék egy madarak lakta világban játszódik, akik – morbid módon – repülőgépeket vezetnek. A főszereplő is egy ilyen fiatal „csóka", Sparrow Wing Jr. (csak Sparrow után szabadon? :), aki nagyapja rejtélyes eltűnése után kénytelen átvenni a családi vállalkozás, a Wing Inc. feletti irányítást. A cég elvállal bármiféle megbízást, amit repülőgéppel csak teljesíteni lehet, így aztán a felvehető missziók változatosságára nem lehet panasz.

A program egy jókora központi szigeten játszódik (Shell Island), amiről úgy az első párszáz misszió végeztével még sem sikerült átjutnom másik helyszínre, ami persze nem azt jelenti, hogy nem lehetséges, de biztos nem az elején, azt garantálom. A game egyébként nem a grafikájával fog hódítani, mert az elég közepes, viszont mégis olyan lágy, meleg természetes színekkel operál, hogy az igen pihentető a szemnek, és az ember azon veszi észre magát, hogy bár nincs nagy felbontás, és a környezet a kis épületivel leginkább egy terepasztalra hasonlít, mégis el-elmerengve gyönyörködünk a tájban repülés közben.

Kis miniatűr házak, szántóföldek, karámok, utak és egyéb építmények tarkítják, az egyébként természetes növénytakaróval rendelkező szigetet, az öböl bejáratánál egy világítótorony magasodik az égbe, és a sziget sziklás részeinek köszönhetően természetes úton kialakult „barlangszerű" járatok is találunk majd, amikhez számos misszió társul.

Repülni jó, meg igen élvezetes is a Wii irányítójával. A nuncsakura nincs is igazán szükségünk, hiszen egyjátékos módban szinte csak a kamerát forgathatjuk vele a röpzik körül, és kétjátékos módban sincs túl sok szerepe, nem úgy viszont a Wiimote-nak, aminek a forgatásával szinte az össze fontosabb manőver végrehajtható. Az irányítás persze közel sem tökéletes, mert bár a repülőgépünk szinte hiba nélkül reagál a Wiimote irányváltoztatásaira, a nagyobb kanyarodásoknál, amikor sokáig kell egyfelé húznunk a kétfedelest, már egy kicsit kifordul az ember csuklója, de ez legyen a legkisebb problémánk. Fordulásnál a Wiimote-ot nem elég a kívánt irányba dönteni, meg is kell azt forgatni a tengelye körül, sőt többszöri tengely körüli átforgatásával produkálhatunk dugóhúzókat is. A sebesség növelése vagy csökkentése érdekében lehetőségünk van boostot, vagy nagy erejű fékezést alkalmazni, az előbbinél egy gyors szúrómozdulatot kell végrehajtani előrefelé, míg az utóbbinál pont ugyanilyen hirtelen döfést kell alkalmazni csak hátrafelé. A jobb-bal kaszálómozdulatoknak is funkciója van, ezekkel tudjuk a gépet azonnali megfordulásra kényszeríteni. Egyéb sebességváltoztatásra használhatjuk még a digitális kereszt Le és Fel gombjait, illetve a nuncsaku analóg irányait (ott az Előre és a Hátra használható).

Sok misszió alkalmával előfordul majd, hogy nem egyedül, hanem rajban, alakzatban kell majd repülnünk, ami azt jelenti, hogy mi vezetjük a vezérgépet, és a négy kísérőnk hozzánk igazodva megpróbálja leutánozni a manővereinket. Rajban repülni egyébként kicsit nehezebb, mint egymagadban, de többek között épp ezért építették be a játékba az alakzatváltás lehetőségét. Háromféle alakzat létezik: a V, az egyenes, és a kereszt formáció. A V alakzat egyfajta arany középút a másik kettő között: előhozni az A gomb nyomva tartása mellett egy hirtelen hátrafelé szúrással tudjuk. Ebben az alakzatban relatíve könnyű fordulni, és könnyű a köteléket irányítani is. Az egy vonalba rendeződéshez a szintén az A gombot kell lenyomva tartani, de most előrefelé kell döfni egy gyorsat, ahhoz, hogy az öt gép libasorba felsorakozzon egymás mögé. Ebben a formációban haladhatunk a leggyorsabban, viszont kegyetlen nehéz vele fordulni, de például, ha ráálltunk a célra, és teszem azt, egy bombázós küldetésben vagyunk, mindig alkalmazzuk ezt az alakzatot. A végére hagytam a talán leglátványosabb elrendeződést, a Keresztet, amiben az öt gép értelemszerűen egy keresztet ad ki, ezt az A gomb nyomva tartása melletti gyors jobb vagy bal oldal felé rántott Wiimote-tal csalhatjuk elő, ebben az alakzatban szintén könnyű fordulni, és nagy előnye, hogy a minket körül fogó négy társunk egyúttal fedezni is tud minket. Összességében tehát kifejezetten sokféle manővert csalhatunk ki a gépekből, és tehetjük mindezt igen egyszerű és nagyon kézre álló formában.

A küldetések igen változatos csoportokba sorolhatóak, a leggyakoribb persze – mivel egy szállítmányozási cégről beszélünk –, amikor valamiféle csomagot vagy árút kell elrepítenünk adott célállomáshoz. Kell majd segédkeznünk erdőtűz megfékezésében, lufik kipukkasztásában, eleget kell tennünk rivális vállalkozások kihívásainak, és kergethetünk elkóborolt teheneket is. Idővel előkerülnek majd a „pusztító" missziók, ahol általában le kell bombázni valamilyen tereptárgyat vagy objektumot, mint például az öböl bejáratát eltorlaszoló hatalmas sziklát. A küldetések legjava egyébként időre megy, úgyhogy sietni kell, viszont annyira mégse kapkodjunk, mert a repülőgépek energiacsíkkal is rendelkeznek, és ha sokat csókolózunk a tereptárgyakkal, akkor menthetetlenül lezuhanunk. A melóért természetesen – többek között – lóvé is jár, amiért tuningolhatjuk, javíthatjuk a repülőgépeinket (a hangárban), és idővel a géppark bővítésére is lehetőségünk adódik, azaz vásárolhatunk majd új repziket is. Nem beszéltem még a körítésről, amit furcsa módon valamiért egy szűk kis négyzetben prezentálnak nekünk, és a legtöbb esetben csak képek ki-be csúsztatásával történik (ritka a játék grafikájával készült átvezetés), az viszont nagyon kemény, ahogy a madarak csiripelnek beszéd helyett, azt szerintem mindenkinek hallani kellene.

Komolytalan kis játék a Wing Island, mégis sokszor sokkalta nagyobb kihívásokat hordoz magában, mint egynémely nagynak titulált versenytársa. Könnyű elsajátítani az irányítási trükköket, a kis kétfedelűek kezes bárányként engedelmeskednek a mozdulatainknak – itt az élő példa, hogy lehet normális irányítást kreálni Wiimote-ra is. Valami megmagyarázhatatlan oknál fogva mindig épp csak annyira nehezednek a küldetések, hogy újra és újra nekiüljön az ember a következőnek, és aztán azon kapjuk magunkat, hogy végigjátszottuk a délutánt. Szóval szórakoztató, élvezetes kis game a Wing Island, és bár csakúgy mellékesen jegyezném meg, hogy egy nagy Pilot Wings koppintás az egész, mégis, még ha semmi kiemelkedő sincs benne, legalább játszatja magát, és nem kap tőle frászt az ember, az első húsz perc Wiimote rángatás után. Repülj!

Sylar

MARTIN BELESZÓL!

Jó ötlet minőségtelen, 10 évvel ezelőtti megvalósításban. Gyerekeknek bizonyára izgalmas látni a mágiát, ahogy a repülő a varázspálca mozdulatait követi.

WING ISLAND

KONAMI / HUDSON
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 - 2 játékos

✔ könnyed délutáni repkedés, igazi ügyességi játék
X egy idő után sok az önismétlő feladat

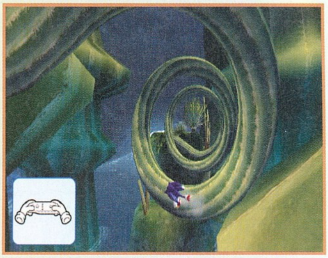
6 pont











Mi, akik nem ma kezdtük a szakmát, akik már öreg motorosnak számítunk, és sokat megélt harcedzett veteránok tapasztalataival vagyunk felvértezve, még emlékszünk azokra a nyolc, tizenhat vagy épp harminckettő, esetleg hatvannégy és százhuszonnyolc bites időszakokra, amikor még teljességgel elképzelhetetlen volt egy Sonic játék Nintendo konzolon. Aztán nagyot változott a világ, és sok minden mással egyetemben ez az tétel is megdőlt már az előző generációban (a Gamecube esetében), így aztán nem meglepő, hogy a SEGA új Sonic stuffjához ismételten csak egy Nintendo platformot választott, ezúttal pedig – evidens módon – a Wii-t.

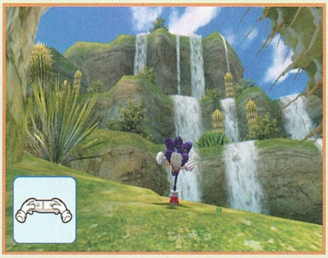
Úgy néz ki a SEGA-nál elfogytak az igazán ütős ötletek, mert a **Secret Rings** – a sok netes vita ellenére is – kilóg a nagy globális Sonic univerzumból, és ez a hamar elszáradó vadhajtás sehogy sem illeszthető bele a sorozat előző epizódjai közé vagy után. Vagy egész egyszerűen már a SEGA-nál is unják a hagyományos Sonic game-eket, amin egyébként sem lepődnék meg, mert mondhat bárki bármit, az egykoron magasan szárnyaló Sonic luftballon már rég kipukkadt, és most egyre inkább összefonnyadva zuhan szuperszonikus sebességgel a Föld felé.

Miről is beszélek? A Secret Rings elég furcsa sztorival indít. Sonic-ot egyik éjjel egy Shahra nevű tündér látogatja meg, és szívhez szóló hangon elmeséli neki, hogy az Arabian Nights című könyv világát – ahonnan ő is származik – egy gonosz dzsinn, Erazor fenyegeti a teljes pusztulással, és az ősi próféciák szerint csak egy kék sündisznó tudja megmenteni a könyv „tartalmát", blablablabla…

Az épületes bevezetés után aztán összekeverednek a játékos előtt az Ezeregyéjszaka meséi, Aladin és a 40 rabló, Szinbád, és Salamon Király legendája, megspékelve egy kis dinoszauruszos ökörködéssel, szóval a hagyományos Sonic szereplőkre ne nagyon számítsatok, talán csak Mr. Eggman felbukkanása tartogathat némi meglepetést. (Hozzáteszem, az irritáló stílusban készült átvezető „képregényeket" egy idő után kényszeredetten elnyomja az ember.)

Mint szinte eddig minden hagyományos Sonic játékban, ebben is a fő hangsúly a rohangáláson lesz, vagyis adott egy lineáris nyomvonalú pályaszakasz, amin őrült tempóban kell végigszaladnunk, begyűjtve a különféle cuccosokat, mint például az elmaradhatatlan gyűrűket, és lehetőség szerint nem lecsókolni a tereptárgyakat. A játék tartalmilag egyébként mocskosul alulteljesít: a négy vagy öt különféle világ valójában négy vagy öt pályát jelent csak mindössze, és hiába a tetemes mennyiség, a csalárd módon misszióknak vagy kihívásoknak elnevezett feladatlista, ha azok mindegyike az adott éra egyetlen egy pályájának egy bizonyos szakaszára korlátozódik. Vannak aztán önmagukba loopolt részek is, ahol addig kell körözni, amíg a feladatokban elvárt kvótát (nyomj le X ellenfelet, gyűjts be Y gyűrűt) nem teljesítjük. Némi színesítés gyanánt egyes szakaszokat visszafelé kell letudni, de azért kamufeladatokból sem lesz hiány (törj össze adott számú ketrecet, ami egyéként ugyanaz, mint csapj szét bizonyos mennyiségű ellenfelet), szóval vérszegény az egész. Pedig elvileg még jó is lehetne, mert a játékban van karakterfejlődés, és több mint százféle rejtett tulajdonságot is aktiválhatunk Sonic-nak, amikből aztán szabadon válogatva szerelhetjük fel a tüskéshajú disznót. Gyűjthetünk speciális gyűrűket, például Tűzlelkeket, és lesznek majd gigantikus összecsapások a főellenségekkel is. De összességében nagyon gyenge a játék tartalmi része, és hamar megunható a tereptárgyak jobbra-balra kerülgetése, illetve átugrálása, négyszer-ötször ennyi világ, változatosabb feladatok kellettek volna legalább egy közepes osztályzat eléréséhez.

Pedig a külalakra nem lehet panaszkodni: meglepően szép, letisztult pályákat találunk a Secret Rings-ben, persze most nem 360/PS3 magaslatokról beszélünk, de mondjuk grafikailag a legjobb Gamecube játékok között lenne a helye, némi PC-s filinggel nyakon öntve, ami azért önmagában is sokat elmond. No, persze nem is kell megerőltetni magát a gépezetnek, hiszen csak folyosó alakú pályaszakaszról beszélünk, amik csak a legritkább esetekben szélesednek ki hatalmas – be azért nem járható – területekké.





Az irányításra most külön nem is szeretnék nagyon kitérni, de *borzadály*. Nuncsakut nem használ a progi, így mindet a Wiimote-tal kell elintézni, de katasztrófa az egész, főleg amikor az alap irányítási metódusok után a különféle skillekhez tartozó speckó mozdulatokat szeretnénk kivitelezni. Már az előbbiek sem mennek mindig pengén, pedig csak manőverezésről van szó, de amikor csavargatni meg bökdösni kell az irányítóval, és az teljesen meghülyülve érzékeli minden mozdulatunkat, akkor legszívesebben a kardjába dőlne az ember. Érezhették ezt a készítők is, hiszen az alap keresztfogáson túl még két plusz két irányítási rendszert is a játékba építettek, amik között azért van némi sansz, hogy megtaláljuk, azt, amivel elszenvedhetjük magunkat a játék végére, csak aztán nehogy ott jöjjünk rá, hogy mi értelme is volt az egésznek. Egyébként nagy előny, hogy kapunk a játékhoz egy kézikönyvet is, ami jelen esetben több oldalon próbálja nekünk elmagyarázni az irányítás trükkös kis fogásait – lehet gyakorolni.

A Secret Rings tartalmilag szinte nulla, kevés pálya, bugyuta, kisgyerekeknek való feladatok, önismétlődő missziók végeláthatatlan sora (jó, mondjuk, azért hamar be lehet fejezni a játékot, cirka 5 óra kell hozzá), amit tetéz még a pocsék irányítás is. Vannak ugyan négyen is játszható mini-játékok, de ez kevés az üdvösséghez. Pedig kinézetre elég pofás a cucc, igaz viszont, hogy rögtön egyensúlyba kerül a mérleg serpenyője, ha a béna hanghatásokra és a zenékre gondolok (azért a régi Sonic gyűrű-csilingelés még mindig ott van!). Szóval közepesnél is gyengébb az új 3D-s Sonic game, viszont óvatosan kezelendő minden itt leírt sor, mert a neten láttam már tízpontos értékelést is hozzá (a kis buták…).

Sylar

MARTIN BELESZÓL!

Játszhatatlan, nem érdekel, hogy néz ki. Sonic-ot nem lehet rángatózással irányítani. Idegen ez az egész. Mindenesetre nyugodtan próbáld ki, mert lehet, hogy neked pont bejön majd ez az egész – a neten láttam 8 feletti értékeléseket is.

SONIC AND THE SECRET RINGS

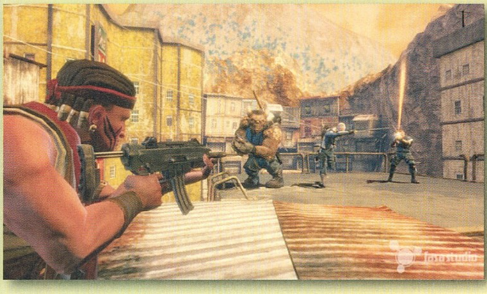
SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

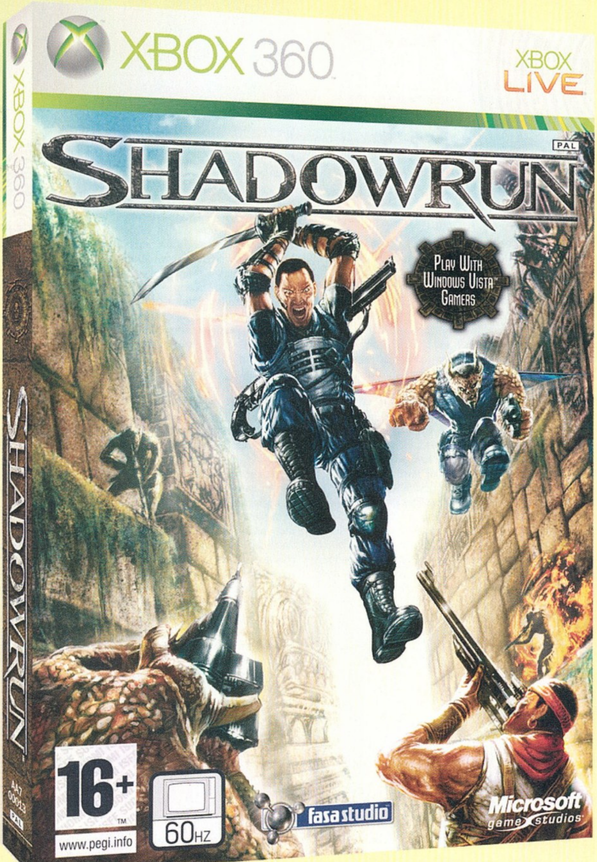
1 - 4 játékos

✔ kinézet
X úgy minden más

4.5 pont







576 Konzol: A FASA Interactive jól ismert a PC-s játékosok között, de konzolkörökben már más a helyzet. Mi az oka a váltásnak?

Microsoft: A Microsoft 1998-ban felvásárolta a FASA Interactive-ot, mely a Microsoft Game Studios része lett, immáron FASA Studio néven. A konzolosok jól ismernek minket, hisz mi hoztuk létre az első Xbox Live-ot támogató játékot, a MechAssaultot, valamint az Xbox egyik legkedveltebb multiplayer címét, a Crimson Skies-t. A Shadowrunnal visszatérünk a PC-s gyökereinkhez, miközben a konzolos fejlesztésről sem feledkezünk el, egy tető alá hozva az Xbox 360 és a Windows Vista felhasználókat.

Amikor a Shadowrun bemutatásra került, nem csak a rajongók, de az átlagjátékosok is meglepődtek. A stílusválasztás során miért döntöttetek az FPS mellett?

Temérdek szószátyár Shadowrun rajongó van a neten, de azt nem mondanám, hogy nagy felzúdulást váltott volna ki a döntésünk. Megközelítőleg 150 zsurnalisztának mutattam be a játékot hat országban és a nagy többség egyetértett abban, hogy a játék innovatív, addiktív és nagyon-nagyon szórakoztató.

Az igaz, hogy a Shadowrun szerepjátékként vált ismertté, mind táblás stratégia, mind gyűjthető kártya, mind akciófigura formájában. A Shadowrun világa hatalmas, temérdek lehetőséggel. Az elektronikus és a klasszikus papír alapú RPG-k a világ történetét mesélik el, de más médiumok a harcra koncentrálnak, pont, mint mi. A kérdés – miért belső nézetes lövölde? Ha megnézed a FASA történetét, kitalálhatod, hogy miért. Már 1990 óta többjátékos shootereket készítünk, az első ilyen próbálkozásunk a BattleTech pods volt. A podok helyszínfüggő multiplayer egységekként funkcionáltak, melyek 8 játékost kapcsoltak össze egy virtuális környezetben, teljes hang alapú kommunikációval megtámogatva. Hét évvel ezelőtt jelent meg a MechWarrior 4 és az emberek még mindig ligákba tömörülve irtják egymást a világhálón. Létrehoztuk a MechAssaultot, az online konzolos akciójátékok megszületésének hajnalán, az Xbox Live elindulásakor. Ezek után kifejlesztettük a Crimson Skies-t, a játékot, melyet számtalan ember a kedvenc online címeként tart számon Xbox-on. Végül pedig felvettem John Howardot, a Halo vezető designerét, összekovácsoltam ezen remek játékok fejlesztőit egy csapatba, hogy létrehozzuk a Shadowrunt.

Miért is döntöttünk végül az FPS mellett? Mert tudtuk, hogy tarolni fog. Ha egy olyan múlttal rendelkező stúdiód van amely történelmi jelentőségű multiplayer akciójátékokat, valamint minden idők legjobb konzolos FPS-ét hozta létre te mit tennél?

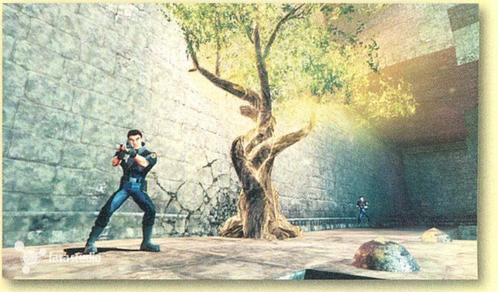
Az egyenlő esélyek tekintetében milyen lépéseket eszközöltök, hogy a konzolos és a PC-s játékosok között ne legyen akkora szakadék?

Számos lehetséges megoldás van de a legéletképesebb jelenleg az „pontosság modell”. Amikor mozogsz, a fegyvereidnek nagy a szórása, úgyhogy az azonnali 180 fokos fordulat kivitelezésének lehetőségét minimalizáltuk. Ahogy már korábban említettem, a világ számos pontján bemutattam már a játékot, a reakciók pedig egyöntetűen pozitívak voltak. A rendszer minden játékost egyformán kezel, külső szemlélőként pedig nem lehet megállapítani, hogy épp melyik verzió fut a képernyőn.

INTERJÚ

SHADOWRUN™





Nem teremt ez egy új csatateret az örök harcot vívó konzolos és PC-s játékosoknak, ahelyett, hogy megoldaná a problémát?

Őszintén szólva hidegen hagy a harc, soha sem állt szándékomban egy olyan fórum létrehozása, ahol elsimíthatóak lennének az ellentétek. A munkánk az, hogy egy olyan játékot hozzunk létre, amely kiapadhatatlan forrása a játékélménynek, egy olyan világot, ahol a játékosok együtt élvezhetik ki a Shadowrun minden pozitívumát, és pontosan ezt valósítottuk meg.

Mivel a stílust lényegében mindössze három játék dominálja – a Counter-Strike, az Unreal Tournament és a HALO – nyilvánvaló, hogy sokat vesztett népszerűségéből az elmúlt évek alatt. Mi a Shadowrun legnagyobb erénye, az a pozitívum, amely kiemeli a tömegből, valamint ami képes lehet visszacsalogatni a zsáner régi rajongóit?

Ahelyett, hogy a mágiát és a technológiát csak egy újabb fegyverként szerepeltetnénk, inkább egyfajta eszközként valósítottuk meg, amellyel a játékos túljárhat a másik eszén, vagy felülmúlhatja. Felülmúlhatja és nem szétlőheti – azért, mert a Shadowrun nem a célkeresztről és a ravasz állandó meghúzásáról szól, hanem a megfelelő képességek és a megfelelő fegyverek használatáról a megfelelő helyen és időben, előnyt kovácsolva ebből. Mindenképp a gondolkodó ember lövöldéje – de egy olyan gondolkodóé, aki ha kell, képes minden erejét összeszedve harcolni is. Az improvizációnak nagy szerepe van, így ha már csömört kaptál az FPS-ek sokaságától, fokozottan ajánlom, hogy tégy próbát a Shadowrunnal.

A Shadowrun mindenképp mint RPG ismert – bár a játék maga egy aréna központú shooter, RPG örökségének mekkora hányadát őrizte meg?

A Shadowrun azért mint RPG ismert, mert papír alapú klasszikus szerepjátékként, valamint CRPG-ként került be a köztudatba. A Dungeons and Dragons is RPG, mégis temérdek feldolgozás fűződik a nevéhez melyek mégsem tekinthetőek szerepjátéknak. Ahelyett, hogy mindenki arra koncentrálna, mi nem a Shadowrun, inkább fókuszáljunk arra, hogy valójában micsoda – a 2007-es esztendő egyik legjobbnak ígérkező FPS-e.

Temérdek Shadowrun van a játékunkban. A varázslat visszatérése a modern világba, a metahumán fajok felszínre törése, a mágia használata a csatákban, a hi-tech harci járművek, a megakorporációk, amik a teljes emberiséget irányítva döntik a nyomorba a társadalmat.

A Shadowrun univerzum temérdek fajt foglal magába – milyen nehézségekbe ütköztetek a négy játszható faj kiválasztásakor és hogyan kívánjátok megoldani az egyensúlyt a képességeik és tulajdonságaik között?

Nincs olyan sok faj a Shadowrun világában. Ott vannak az elfek, a törpék, a trollok, az emberek és az orkok. Mindössze csak az orkokat kellett kihagynunk időhiány miatt. Az egyensúly kérdése nem jelent problémát, csupán temérdek időt emészt fel. Aki eddig látta, mind meg volt elégedve a fajokkal.

A mágia és a fegyverek keverése egy igen érdekes mixtúrát eredményez – pontosan mire számíthatunk?

A mágia és a technológia a Shadowrunban eszközök, sem mint fegyverek. Bárki képes arra, hogy felkapjon egy gránátvetőt, ráhúzzon egy speciális effektust aztán elnevezze mágikus tűzlabdának. A Shadowrunban viszont lehetőségem van arra, hogy egy kibernetikus implantátumot használva átlássak a falakon, megkeresem az ellenfelet majd a mágiát használva a háta mögé teleportáljam magam. A legjobb támadó varázslat az „Idézés", amellyel egy olyan lényt állíthatok magam mellé, amely képes megtámadni az ellenfelet, vagy elvonni a figyelmét, miközben a háta mögé lopózva a hátába mélyítem a kardom pengéjét.

Hányan játszhatnak egyszerre egy menet alatt?

A Shadowrun maximálisan 16 játékost támogat meccsenként, de sokkal többnek fog tűnni a harctéren, hiszen lényt idézhetsz magad elé, különleges kristályokkal eltorlaszolhatsz bizonyos pályaszakaszokat, csapdába ejthetsz ellenfeleket, vagy fákat növeszthetsz, amik feltöltik az életerőd.

Milyen játékmódokra számíthatunk?

A Shadowrunban három játékmódot különböztethetünk meg: Raid, Extraction és Attrition.

A *Raidben* a támadó csapatnak egy mágikus tárgyat kell megszerezniük és a megadott helyre cipelniük, miközben a védőknek mindent meg kell tenniük, hogy ezt megakadályozzák. A tárgy minden meccs alatt ugyanott található meg, cipelni pedig csak és kizárólag a támadók képesek. Amennyiben valaki elejti és senki sem nyúl hozzá, idővel visszateleportálódik az eredeti helyére. A Raid a két oldallal a három játékmód közül talán a legtaktikusabb, olyan, mintha egy elképesztően gyors sakkjátszma lenne csak épp mágiával és fegyverekkel.

Az *Extractionben* a tárgy a térkép közepén helyezkedik el. Mindkét csapat felveheti, mindkettő a saját területére kell, hogy cipelje, egész pontosan a kezdő helyszínüktől távol, a térkép egy sarkába. Az Extraction rendkívül gyors és adrenalinban gazdag játékmód, mivel mindkét oldal ugyanazzal a céllal rendelkezik, a csata intenzív és pörgős.

Végül itt az *Attrition*, ami lényegében egy csapat alapú deatmatch, de respawn nélkül. Az egyetlen mód a halottak számára a visszatéréshez az, hogy a speciális körökben egy csapattárs feléleszti őket.

A csapat nem túl bőbeszédű, amikor az egyszemélyes hadjárat kerül szóba. A Shadowrun nyilvánvalóan a multiplayerre fókuszál, de mi a helyzet a tradicionális singleplayer komponenssel?

A csapat minden egyes demonstráció alatt beszél a szingli módról is. Habár kampány nincs a játékban, hat hatalmas gyakorló fejezet igen, amely bemutatja és megtanítja a játékmenet minden trükkjét, miközben bemutatja azt a fikcionális konfliktust is, ami körül az egész forog. Minden fejezet után a játékos összeméri a tudását a botokkal, hogy harc közben is tisztában legyen a tanult dolgokkal. Amikor ezzel végzett, a Shadowrun minden térképe és játékmódja megnyílik a botokkal való harchoz. Temérdek órányi tartalom van az egyszemélyes módban, véleményem szerint lényegesen jobban bemutatjuk a játékot, mint bármely másik multiplayer központú FPS.

Minden multiorientált FPS megsínyli a szürke, intelligenciával nem rendelkező botokat. A Shadowrunban szereplők milyenre sikerültek?

A botjaink kifejezetten remekek. A Swat3 mesterséges intelligenciáját tervező fejlesztők vettek részt a munkálatokban, az MI designerek és programozók több éves közös munkája pedig remek kooperációt eredményezett. Fejlesztői szempontból őrült nagy figyelmet kaptak a botok. Sok ember, aki már kipróbálta a Shadowrunt nem vette észre, hogy nem emberekkel, hanem botokkal játszik. A botok képesek új technológiát, mágiát és fegyvereket vásárolni az egyes körök alatt, pont mint te. Úgy használják őket, ahogy te. Megértik, hogy mi a különbség támadás és védekezés között. Úgy használják a rádiós kommunikációt, ahogy a csapattársaid tennék. Nagyon büszkék vagyunk rájuk.

Amennyiben nincs elég játékos egy multi meccshez, lehetőség van botok behívására? Képesek kivenni a részüket a csapat taktikájából, együtt tudnak-e működni az emberekkel?

Igen, a csapat üres helyeit automatikusan kitölthetik. Még parancs is adható nekik, hogy támogassanak vagy megadott pozíciónál helyezkedjenek el.

Grafikus szempontból az Xbox 360 verzió felveheti a versenyt a PC-s társával?

A Shadowrun Vistás és Xbox 360-as verziója majdnem teljesen egyformának mondható. A két platformra való fejlesztés párhuzamosan történik.

A játék megjelenése után számíthatunk letölthető tartalomra?

Jelenleg ezzel kapcsolatban nem tudunk nyilatkozni.



„FELRUHÁZUNK" NYEREMÉNYJÁTÉK









Szeretnéd megnyerni a képen látható pólók valamelyikét, vagy a sapkát?

Válaszolj a következő kérdésre:

Melyik játék tesztje található 1999. májusi számunk 18-21. oldalán?

A válaszokat 2007. június 4-ig várjuk levélben vagy emailben, jól ismert címeink egyikére:
576konzol@576.hu, 1329 Budapest, Pf.: 24.
Ne felejtsd el megadni neved és pontos címed!

A helyes választ beküldők között 4 db pólót és 6 db sapkát sorsolunk ki. (Ne felejtsd el feltüntetni, hogy választási lehetőség esetén pólót vagy sapkát szeretnél-e nyerni!)



Lost Planet játékunk nyertesei

Kovács Krisztián
Dunaújváros

Matyasovszki Erzsébet
Jászapáti

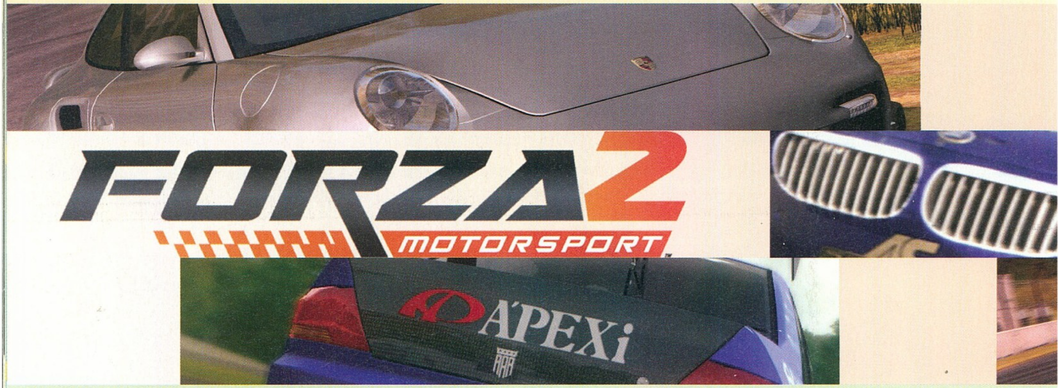
Nagy Valter
Sárvár

Fodor Zoltán
Hajdúdorog

A SZIMULÁTOROK KIRÁLYA(?)







CSODÁRA VÁRVA

Visszatekintve az elmúlt másfél évre, joggal tehetjük fel a kérdést, hogy nextgen korszak eddig vajon mennyire volt képes komolyat nyújtani az előző generációhoz képest – és hozzáteszem, természetesen a HD grafikán túl.

Tekintsünk most el a PS3-tól és a Wii-től, és vizsgáljuk meg kizárólag a 360 eddigi kínálatát. Azzal általában mindenki tisztában van, hogy egy gépet többek között a nagy exkluzív címek határoznak meg. Mostanra pedig szerencsére már eljutottunk odáig, hogy lassan már szinte minden létező játékstílusnak van egy valamirevaló képviselője, mely az esetek döntő többségében ráadásul még exkluzív is. Eltekintve az éve eleji apróbb uborkaszezontól, a kínálat is szépen folyamatosan bővül, ám én úgy érzem, hogy sokan még mindig várunk valamire, mégpedig az igazi mindent vivő csúcs exkluzív 360 gamékra. Olyan kaliberű stuffokra gondolok itt, mint pl. az Oblivion, vagy a Gears of War, ám míg az előbbi erősen multiplatform, addig az utóbbi ugyan pályázhatott volna erre a címre, de valami mégis hiányzott belőle. Dead Rising, Lost Planet és PGR3 is egytől-egyig király játékok, de nem az az igazi 10 pontos csúcs, melynek láttán szinte mindenki gépet akarna venni, és utólag sem csalódik benne. Lehet, hogy Forza 2 lesz az első? Elképzelhető, hogy ez lesz az a game, amelytől mindannyian hátast dobunk, és kívül belül maga lesz a tökély?

Mindenesetre ebben reménykedtem tavaly nyár óta, és volt egy olyan álmom, miszerint a tesztelésre meglesz a hőn áhított plazmám (kb. egy éve várok/gyűjtök valami komoly HD cuccra), és mit ad Isten, lapzárta előtt nem sokkal megérkezett a Forza 2 (kb.) végleges review verziója, valamint pont a tesztelés előtt egy nappal vehettem meg egy 107 cm-es Vierát (42PV70), úgyhogy valami nagyon jó dolgot tehettem előző életemben, mert úgy érzem, mintha hájjal kenegetnének, ám valami mégsem stimmel teljesen ...

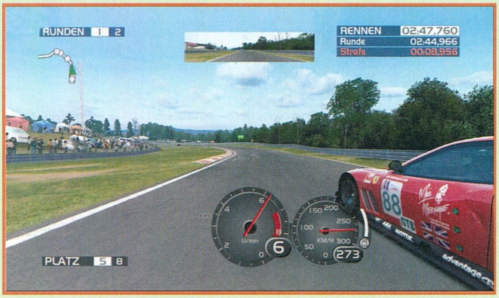
EGY KARRIER MIND FELETT

Összeszámolni is alig tudom lassan, hogy hány GT jellegű karrierbe kezdtem már bele az elmúlt 10 évben, és bár nyilván elsőre az igazi ez a feeling, néhány hónap, vagy év kieséssel szinte mindig visszatér az ember kedve az állandó tuningolgatáshoz és gyűjtögetéshez. A Forza 2 rendszerével kifejezetten könnyen el tudtam boldogulni, ugyanis alapjaiban rendkívül hasonlít az előző részre. A tetszetős, de kissé visszafogott intro után ismételten választanunk kell egy régiót (Európa, Észak-Amerika és Japán), hogy mely márkák lesznek számunkra a legolcsóbb áron. (Később 100 ezer kreditért lehet régiót váltani.) Szokás szerint az EU-ra esett a választásom, leginkább a kiváló menettulajdonságú német kocsik miatt, így a 11 ezer kredites kezdőpénzemből egy Audi TT-t választottam. Ezután el kell dönteni, hogy melyik nehézségi szint az ideális számunkra. A novice totál kezdőknek való, az intermediate haladó forzásoknak ajánlott, a professional már keményebb kihívás, a champion pedig a full szimuláció mindenféle vezetői segítség nélkül. Én a másodikat ajánlom, ugyanis ez a normális szint, ahol pl. nem teljes ideális ív van, csak a fékezéseknél figyelmeztet a rendszer. Ezen kívül állíthatunk még pár dolgot a Set Difficulty-nél (eletronikák, AI, váltó, sérülés, gumik kopása), de ezek befolyással vannak a nyeremény összegére.

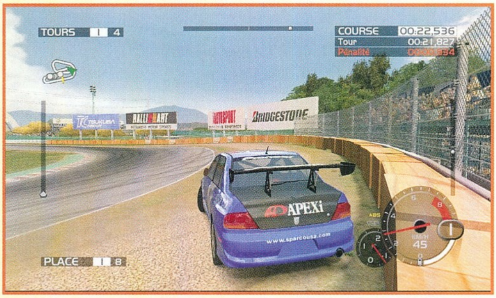
Ha végeztünk, meg is kezdhetjük a karriert, a játék pedig innentől kezdve mindent automatikusan ment. A jobb bumperrel bármikor megnézhetjük a statisztikáinkat (My Carrier). A Go Race menüpontot kiválasztva mehetünk versenyezni, a My Car a garázs, Buy Carban vannak az autószalonok, a Buy Upgrades-ben vehetünk alkatrészeket, a Tune Carban állíthatjuk be a különböző paramétereket kocsinkon, és a Paint Carban festhetjük le tetszőlegesen.

Kilenc fő versenytípus közül választhatunk, melyek természetesen az amatőr kategóriáktól kezdődnek, majd sorra nehezednek, a legkomolyabbak pedig a több órás Endurance futamok.

Kezdetben csak a Proving Grounds van nyitva, ahol olyan eventekkel kezdhetünk, mint az „európai kocsik", majd a „hátsókerék meghajtásúak", stb. A karriermód összesen 90 eventet, és 314 versenyt ölel fel, melyek level-rendszer alapján nyílnak meg. A Driver Level meghatározott mennyiségű kreditenként emelkedik, kezdve a nullás szinttől a negyvenedikig, és még tovább is akár. A szintlépéseket rendszeres jutalmakkal párosítják, melyek összefüggnek az aktuális régióval, pl. 10, 20, 30 stb. % kedvez-









mény kapunk az európai kocsikra, illetve fokozatosan gyűlik a kínálat a Buy Carban, ugyanis kezdetben csak néhány kocsi közül lehet választani.

A Driver Level kapcsán megemlíteném a Car Levelt is, amely akkor emelkedik, ha minél többet versenyzünk az adott típussal. Szintlépéskor olcsóbb alkatrészekhez juthatunk hozzá az adott márkánál, vagy esetleg hasonlóknál (pl. Audi engedmény esetében BMW alkatrész is olcsóbb lesz).

Ám a karriermód szépsége, hogy ugyanazzal a kocsival nem teljesíthetünk minden versenyt, ugyanis a legtöbbjének speciális kitétele van, pl. csak x súly alatt/felett enged, meghatározott hajtómű kell, konkrét régió, konkrét motor, vagy konkrét osztály, stb.

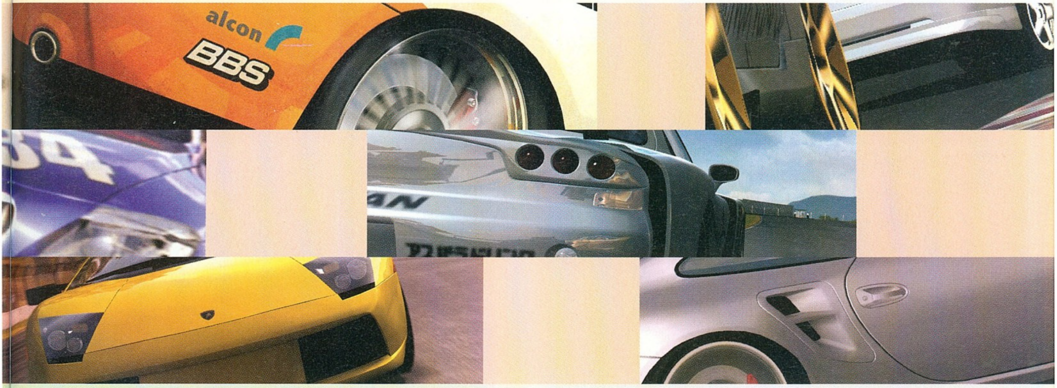
zik, ám a részletes Car List segítségével bármilyen (összesen 31(!) féle) érték szerint csoportosíthatjuk az összes létező kocsit, vagy akár országon/márkán belül is. (A versenyautókat kettős kereszttel jelölik).

ARCADE MÓDOK

Habár a karriermód valamivel még tartalmasabb is lett, mint az előző részben, úgy érzem az árkád mód jelentős visszafejlődést könyvelhet el magának. A Forza 1-ben ugyanis igazi kínkeserves kihívás volt megnyerni az egyes versenyeket, ám itt az Exhibition módban szimplán 15 egymás utáni futamot kell teljesíteni, tetszőleges osztályú kocsival, ahol rendre 3-3 kocsi nyitható meg. Általában elsőre sikerül is, így ez a mód alig 1-2 óra alatt lekavarható. A Time Trial már keményebb dió, ott ugyanis 25 pályarekordot kell megdönteni, szintén újabb kocsik megnyitása érdekében, ám a játék által megadott típussal. Itt vigyázzunk, hogy ne térjünk le az útról, ugyanis már egy fél másodpercnyi penalty time is elronthatja az időnket. A Free Runban bármelyik kocsival autózhatunk a 47 lehetséges pályaváltozat bármelyikén.

már ismerős az első részből. Egyesek közülük nem teljesen síkok, hanem kisebb emelkedőkkel is találkozunk, precízen lemodellezve, akárcsak az életben, ám ez sem akkora újdonság már. A Buy Cars-ban 9 ország összesen 46 márkája közül válogathatunk, ahol a legújabb típusoktól kezdve a leghíresebb klasszikusokat is megtaláljuk, mint pl. McLaren F1 GT, Ferrari F40, Cerbera Speed 12, Shelby Cobra (1965), stb.

A felhozatal jól összeválogatott típusokat tartalmaz, tehát pl. ne 30-40 féle Skyline-ra számítsunk, hanem minden márkából csak a legfontosabbakra. A járgányok szabadon körbeforgathatóak és zoomolhatóak. 5 fő érték alapján vannak besorolva (sebesség, gyorsulás, fék, kezelés, ritkasági érték). Ezek alapján van meghatározva a kocsi osztálya: D, C, B, A, S, továbbá az U-ba tartoznak az igazi ritkaságok, és még van a négy versenyosztály (R1-R4). Az Y-nal minden egyéb szükséges adat megtekinthető (teljesítmény kW-ban van megadva, 1 kW = kb. 1.36 LE).



A játékrendszer viszont kiválóan működik, mert csak nagyon ritkán kell új kocsit vásárolni, vagy akár tuningolni. Ha full aranyra teljesítettünk egy eventet, amely általában 3-3 (2-4 körös) futamból áll, nyerünk egy kocsit, mely az esetek döntő többségében máris alkalmas egy másik eventhez, nem csak feltételekben, de erőben is. Ha nem nyertünk, nem kell feltétlenül rohanni tuningolni, legtöbbször kifizetődőbb, ha nyomunk egy gyors restartot, és inkább megtanuljuk a pályát. A versenyek után megjelenik a Quick Status ablak, amely tömören tájékoztat az aktuális adataimról, majd gyors hivatkozásokkal bárhová beléphetek (pl. következő verseny, garázs, tuning, stb.)

Korábban, ha nem volt megfelelő kocsink, a játék mutatta, hogy mely típusokat érdemes venni. Itt ez az opció most hiányzik, ám a részletes Car List segítségével…

FELHOZATAL

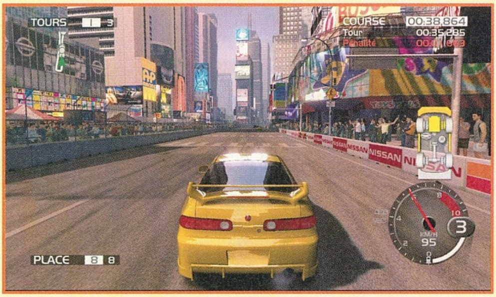
A Forza második része 303 darab típust, valamint 21 (ezek változataival együtt 32) féle pályát vonultat fel, melyek nagy része

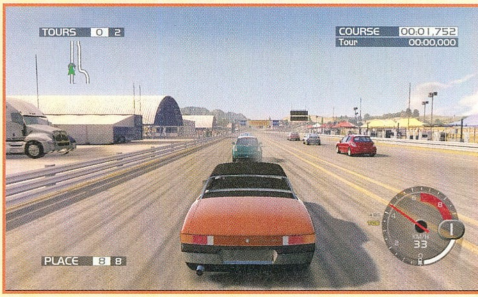
VEZETÉS ÉS TUNINGOLÁS ÉLMÉNYE

Ahogy az egy szimulátortól elvárható, minden kocsinak jellegzetesen sajátos az irányítása, hozzáértő kezekben pedig mindegyikük jól/kiválóan irányítható. Ezen a téren már a Forza 1-nél sem jelentkeztek gondok, itt pedig láthatóan valami-









vel több gondot fordítottak a különböző behatásokra. A driftelés most sem nagyon ajánlott, az ideális ívek betanulásán múlik minden. Kanyarban fékezni nem tanácsos (sőt ABS nélkül nem is nagyon menne a kettő), tehát jóval előtte le kell lassulni. A vibrafunkció részben segít a helyes vezetésben, hogy érezzük mikor ideális egy kanyar, ilyenkor ugyanis lágyan dorombol, erős driftnél viszont nagyon beremeg, ez pedig jelentős sebességcsökkenést jelent. Éppen ezért hasznos kitenni a fékezés jelzőket, de a teljes ideális ív már sokat ronthat a játékélményen.

Két külső, valamint két belső nézet áll a rendelkezésünkre (igazi műszerfalas belsőnézet nincsen), ezekből csak az egyiknél van szek a kocsikon. Jó hír, hogy minden olcsóbbnak tűnik, főleg a két legfontosabb elem: a gumik és a súlycsökkentés.

A tuningolást nagyban megkönnyítik a fentebb említett menetteljesítmény értékek, melyeknél egyértelműen láthatjuk, hogy egy alkatrészt miben nyújt többet, illetve részben kevesebbet is. Utóbbira jó példa néhány dögös spoiler, melyek pl. javítanak a kezelésen, vagy a fékezésen, de visszafogják a végsebességet. A tuningolással egyben azt is kiszámolja a gép, hogy melyik osztályba kerültünk. Pl. egy C osztálybeli kocsit simán fel lehet tornázni akár A-ra is.

Végül a Tune Carban van lehetőségünk szabadon beállítani minden létező paramétert, akárcsak az előző részben, és itt is találunk automata kalkulátort, mely kiszámolja a verda végsebességét valanózus trailert, valamint az azt követőt. Az időközben kiszivárgó ingame képek azonban nem tűntek valami fényesnek kezdetben, ám idővel egyre komolyabbak is megjelentek, és végül már elkezdtünk hátast dobni tőlük, hogy vajon milyen coolan nézhet ez majd ki mozgásban. Nos, én azt mondom, mindenki felejtse el az eddig látottakat, és nem azért, mert annyival szebb, vagy annyival csúnyább lenne a valóság, hanem mert szimplán nem sok közük van hozzá. Egyszerűen élőben kell látni a Forza 2-t, mert a Live-ról letölthető elhíresült (CG) trailerek mintha egy másik játékról készültek volna, de még a screenshotok sem teljesen hasonlítottak az általam tapasztaltakhoz.

Hogy elsőre kinek milyen benyomása lesz, az nagyban függ attól, hogy előzőleg mit várt el a stufftól. Az első pálya amit kipróbáltam, a nascaros Nissan Speedway volt, és mivel előzőleg nem voltak nagy elvárásaim, pozitívan csalódtam benne, sőt mikor betettem utána az őszies színvilágú Maple Valley-t, már kifejezetten megtetszett. Körülbelül olyan hatása volt „most”, mint a Forzának 2005 tavaszán, főleg mivel a grafikai stílus is nagyon hasonlít, ám a színek majdnem olyan teltek, mintha egy rajzfilmet néznénk. Azt viszont túlzásnak tartom, hogy szimplán fel lenne húzva HD-ba, mert ahhoz túl erős a fejlődés, de nyilván kiváló alapul szolgált az első rész. LCD-n valamivel fakóbbnak éreztem a komponens kábelt, mint plazmán (vagy akár síkképcsöves TV-n), de egyébként minden más téren ugyanúgy nézett ki, és részben amúgy is beállítás kérdése. Essünk túl a grafika egyik legnagyobb hibáján, a csúnyácska ricegő éleken, mely az első pár alkalommal senkinek sem fogja elkerülni a figyelmét. Leginkább a fehér éleknél, és főleg a fáknál zavaró az élsimítás hiánya, ám furcsa módon más objektumoknál, pl. házaknál minden rendben, így ez a grafikai baki is inkább néhány (pl. erdős) pályára korlátozódik elsősorban, a többin sokkal kevésbé látszik. Az autók körvonala sem mindig tökéletes, de engem személy szerint nem zavart annyira, és nem sokkal később már szinte fel sem tűnt, de van, aki jóval háklisabb erre.



visszapillantó. Menet közben 360 fokos szögben körbeforgathatjuk a kamerát. (Az ablakon közben be lehet látni, ahogy bukósisakban vezetünk.)

Számos adatot tehetünk ki a képernyőre, többek között a sérülés mértékét, valamint a gumik hőmérsékletét és kopását, melynek majd az Endurance versenyeknél lesz igazán jelentősége. A sérülésekre azonban vigyázzunk, mert erős kihatással van a menetteljesítményre. Apróbb koccanások még beleférnek, de ha sérül a motor, elkezd füstölni a kipufogó, és romlik a gyorsulás, vagy ha sérül a tengely, jobbra/balra tart a kocsi. Színátmenetekkel jelölik a sérülést (pl. halványsárga, sárga, narancs, piros). Néha az előttem haladó versenytárs is annyira megsérül, hogy szabályszerűen elvakít, ahogy a képembe füstöl. Külön emeli a realisztikusság mértékét, hogy nagyobb tömegű kocsik jobban sérülnek ütközéskor.

A Time Trials-szel ellentétben a versenyeknél le lehet vágni a kanyarokat, és olykor érdemes is, ám tudni kell, hogy a fű vagy homok nagyon lelassít a kiváló tapadású betonhoz képest.

A versenyeknél az alapdíjat döntően befolyásolja, hogy milyen beállítások mellett versenyeztünk. Ehhez még hozzájöhet a „ritkasági bónusz”, ám a sérülés javításának költségét nekünk kell állni.

Versenyek közben szabadon készíthetünk fotókat (lásd PGR 3), valamint részletes replay funciót is kapunk.

A két éve használt Drivatar vezető opció helyett most a „Hire Driver” lépett életbe, ahol különböző képességű sofőrök közül válogathatunk. Természetesen attól függően, hogy milyen ügyes versenyzőt bérlünk fel az adott futamra, annyi %.-ot von le magának a nyereményből. Van, aki az egészet követeli, de cserébe tuti aranyra teljesít szinte mindent.

Essen némi szó a tuningról is. A Paint Carban körülbelül ugyanazokat a festős és matricázós funkciókat kapjuk meg, mint amit már az első részben is, vagy akár az NSF Undergroundban, így bővebb infóért elég, ha elolvassátok a 2005. májusi számot. A Buy Upgrades annyiban változott, hogy valamivel több opció áll rendelkezésünkre, ám külön-külön nem is dobnak annyit az alkatrémint gyorsulást, és a féktávot. Itt is érvényes az aranyszabály, hogy egy váltó akkor van ideálisan beállítva, ha pont az adott pálya leghosszabb szakaszának végén éri el a végsebességét a kocsi. Éppen ezért az igazi hardcore profik nem csak szimplán kormányt fognak venni, és manuálisan váltani, hanem valószínűleg minden használt kocsihoz pályánként elmentik a beállításokat. (Itt jelentkezik majd az előnye az egyik kiváló Live opciónak, miszerint lehet majd másnak ajándékozni kocsit.)

FORZA NEXTGEN

Illene rátérnem az egyik legégetőbb kérdésre, melynek megválaszolására talán a legjobban várt mindenki: mennyire lett szép a Forza 2?

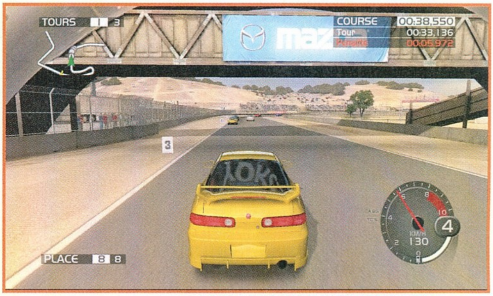
Nos, feltételezem igen nehéz megállni, hogy valaki ne sasolja meg az értékelőt a cikk elolvasása előtt, de azért a biztonság kedvéért nem lövöm le előre a poént, mindenesetre részletesen ki fogom fejteni, hogy miért is döntöttem az ott látható grafikai értékelés mellett. Először is fontos leszögeznem, hogy a játékot egy (hazacipelt) fejlesztői gépen teszteltem, egy kvázi-végleges review verzióval, így még ha nem is túl valószínű, de nem 100 %-ig kizárt, hogy valamit változtatnak még rajta, egy utólagos update pedig bármikor benne lehet a pakliban. Másodszor, a játékot Rudymester jóvoltából először egy highend plazmára (50PV600), valamint egy nagyon komoly LCD-re (Bravia V) kötöttem rá, ám a legtöbbet a saját plazmámon (42PV70) teszteltem, mindhárom esetben 720p-n (1080i-n ugyanolyan), így gyakorlatilag ennél többet senki sem tudott volna kihozni a képminőségből. Harmadszor, az összes létező nextgen autóverseny rendelkezésemre állt összehasonlítási alapként, részben a kis 360 gyűjteményemnek köszönhetően, részben pedig Martin jóvoltából, aki rendelkezésemre bocsátott egy GTHD-t PS3-astúl, valamint egy Colin Dirt preview-t.

A Forza 2 nextgen grafikájára legkésőbb a tavalyi E3 óta mindenki rá volt gerjedve, főleg miután ingame engine-nek tituálták az omi-

Amit viszont cserébe kapunk, az csupa pozitívum. A Forza 2 teljesen folyamatosan fut, és bár nem tudnám 100 %-os pontossággal megállapítani, de meg merném kockáztatni a 60 fps tényét, ráadásul mindenféle akadozás vagy V-Sync hiba nélkül, és ez azért nem kis szó.

Kipróbáltam VGA kábellel is, mely jó pár monitoros, valamint LCD-s gamer legnagyobb örömére igen jól szuperált, ráadásul a ricegés is jóval visszafogottabb volt. Ugyanakkor a gazdagon telt színvilág sem volt az igazi, sokkal fakóbb PC-sebb jellegű képet kaptam így, de legalább valamivel realisztikusabbnak is hatott az egész. Végül bekötöttem a Scartos RGB-met is. Nagyon jó hírem van SD-seknek, ugyanis gyönyörűen fest normál TV-n (is), sőt a mosottabb, kevésbé részletgazdag grafikának hála gyakor-





latilag semmi sem jön át a csúnyácska ricegésekből, ám a grafikai effektek ugyanúgy érvényesülnek, és a színek is megmaradtak szép teltnek.

360-on az egyetlen korábban megjelent játék, amivel érdemes összevetni technikailag a Forza 2-t, az kizárólag a Project Gotham Racing 3, ugyanis pl. a Test Drive-ot simán lealázza. A PGR3 mármár lélektani határnak számított, egy olyan grafikai szintnek, melyet láthatóan nem képesek túllépni a fejlesztők. Hosszas vizsgálódás után azonban egyértelműen megállapítottam, hogy bár közel állnak egymáshoz, a Forza 2 végre szebb(!), mint a PGR3. Utóbbi összességében mind a mai napig nagyon komoly, de elsősorban a látványos városok miatt. Ám szegényesebb pályákon, mint pl. a másikban jobb. (A GTHD amúgy is „csak" egy technikai demo, mely FULL HDTV-n 100 %-os.)

(Akadt még egy Dirt preview is a tarsolyomban, amely viszont előreláthatóan mindent überelni fog, még a Motorstormot is simán helyben fogja hagyni, feltéve, hogy a végleges verzió képes lesz majd 10-15 FPS-nél gyorsabban futni, amit az előzetes verzió jelenleg produkál. Mindenesetre már most is durván realisztikus, gyönyörű tájjal, tökéletes élsimítással, és remek törésmodellel. Azt hiszem elég, ha annyit mondok, valahogy így képzeltem el a Rallisport 3-at.)

Ez azonban még a jövő, így ez maximum annyit jelent, hogy még okozhat kellemes meglepetéseket a 360 (pl. PGR4 is), de egyelőre foglalkozzunk a kézzelfogható játékokkal.

TALÁLKOZUNK A KASSZÁNÁL

Feltételezem, hogy ebből szinte mindenkinek az jött most le, hogy a Forza 2 milyen egy istencsászár autóverseny, amely tulajdonképpen igaz is. De rugaszkodjunk el egy picit a földtől, és lássunk tisztábban. A stuff tulajdonképpen tokkal, vonóval elmenne egy „szimpla" Forza 1 remake-nek is, 90 %-ban ugyanis ugyanazt az élményt kapjuk, mint 2 évvel ezelőtt, csak nextgen színvonalban. Ez természetesen nagyon jó, a PGR 3 óta itt az első igazán komoly, sőt komolyabb autószimulátor, méghozzá olyan brutális tartalommal, amely az Oblivion játékidejével is lazán vetekszik, főleg az online multival együtt. Jelenleg az egyik legjobb vétel 360-on, sokakkal együtt én is garantáltan meg fogom venni és hetekig, sőt talán hónapokig fogom tolni, ha pedig lesz időm, rengeteget versenyzek majd Live-on is. A 360 kínálatát tekintve is minden téren kiváló, egy-két apróbb hibát/hiányosságot leszámítva nem nagyon lehet belekötni, ám összességében mégsem érzem azt a minden kétséget kizáró 10 pontos feelinget. Akinek Xbox-a vagy PS2-je van, nem fogja a Forza 1 vagy GT4 után rohanva eladni a gépét, hogy ezzel játszhasson, így szimplán csak egy frankón kiváló szimulátor, de a fentebb említett igazi 360-as csúcsgame még várat magára. Talán a Mass Effect vagy a Halo 3 lesz az igazi?



Nürnburgring már elvérzik a Forza 2 mellett. Ugyanakkor a New York-i pályákon is egy az egyben össze lehet vetni a két stuffot, és ott kb. fej-fej mellett haladnak egymás mellett, csak a PGR3 szimplán realisztikusabb, míg a Forza 2 tele van csillogó-villogó effektekkel, valamint pompázó színekkel. A sebességérzet mind a két játéknál kiváló (PGR3 kicsit árkádosabb), ám a Forza 2-t folyamatosabbnak láttam (vajon tényleg a 30 FPS vs 60 FPS miatt ?) A kocsik kidolgozottsága is hasonló, csak itt is a PGR 3 tűnik realisztikusabbnak, viszont a törésmodell jóval komolyabb a Forzában, és talán a fényezés is jobb.

Érdemes még megemlíteni a GTHD-t, mellyel nyilván szintén nagyon sokan össze fogják vetni. Őszintén szólva nem mondanám egyértelműen szebbnek, mint a Forza 2-t, inkább úgy mondanám, hogy teljesen más a két játék grafikai stílusa. Hasonló érzésem van, mint anno a GT4 vs Forza összehasonlításnál, miszerint az előbbi realisztikus, az utóbbi pedig teljesen egyéni „rajzos" stílusú. Abba esetleg bele lehet menni, hogy az apró kozmetikázásokat, pl. fákat, hegyeket vagy a közönséget hol oldották meg jobban, de igazából ez is felesleges, mert teljesen szubjektív. Biztos vagyok benne, hogy lesz aki az előbbit, lesz aki az utóbbit hozza majd ki győztesnek, és nem feltétlenül azért, mert fanboy az illető. Személy szerint úgy érzem, hogy mind a kettőben van olyan elem, ami az egyikben, vagy

MARTIN BELESZÓL!

Szeretném hinni, hogy ez még nem a nextgen autóversenyzés csúcsa, hogy ennél még lehet tökéletesebb és komplexebb autós játékot készíteni, amelynél a teljes megelégedettségre okot adó belső tartalomhoz üdvrivalgásra késztető külső megjelenés társul, ahol a párjukat ritkító különböző kulcsértékek végre egy programban találkoznak, kompromisszumok nélkül.

A Forza 2 éles, gyönyörű színekkel, akadásmentes (60 fps gyanús) grafikával, egyszerre 8 kocsival a pályán, felvonultatva számos egyéb effektet. A törésmodell is sokat fejlődött, csak kár, hogy maga a kocsi néha kissé műanyag hatást kelt, mint egy csillogó játékkocsi, a kopások pedig néha olyanok, mint egy régi matchbox esetében. Az viszont tetszett, hogy leesnek a darabkák, és egy adott kanyarban elveszített lökhárítót a következő körben is ugyanott találunk.

A napfény pályánként más színvilágot kölcsönöz a játéknak, így akad beborult felhős pálya is. Szépek a fényvisszaverődések, a tükröződések, valamint az árnyékok is. A táj olykor kissé puritán, de különösebb gond szerintem nincsen gond vele, a közönség is 3D-s, és aktívan integet.

És bár azt is hozzá kell tenni, hogy nincs olyan durván odaverő grafikája, mint pl. a Gears of Warnak volt tavaly ősszel, úgy érzem kimeríti a „kiváló grafika" fogalmát, az élsimítási hibáival együtt is.

Akad itt egy érdekes opció: a multiscreen dili. Leginkább a gazdagok hobbija, ha ugyanis van még két fölös HDTV-d a sufniban, és átugrik két forzás haverod 360-astól, akkor egy 3 HTDV-s panoráma képernyőt fabrikálhattok.

Csakúgy mint az irányítás esetében, a motorhangok is nagyon jellegzetesek, és kiválóan szólnak DD 5.1-ben, a koccanásokra efféktjeiről nem is beszélve. A tracklistát nem volt alkalmam megtekinteni, de annyira változatos, hogy nem is nagyon tudnám besorolni őket. Mindenesetre fel véltem fedezni néhány MTV-s /Viva-s trendi slágert is, vagy legalábbis hasonló stílusúakat. Verseny közben számos hangbeállítás áll rendelkezésünkre, de valamilyen oknál fogva csak a menüben van zene, és saját zenét sem tölthetünk fel. Nem tudom ez fog-e még változni a bolti verzióban.

Live-ra sajnos nem volt lehetőségem fellépni, és system link sem állt rendelkezésemre, ám a splitscreen elnyerte tetszésemet, ugyanis az előző résszel ellentétben itt most nincsen butítás, és kellően gyors is. Egyszerű futamot vagy bajnokságot nyomhatunk, ezen belül pedig tucatnyi opciót állíthatunk be magunknak tetszés szerint.

Krisz

rajkrisz@freemail.hu

FORZA 2

MICROSOFT GAME STUDIOS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 2 játékos (2-8 online), system link, mentés 35.3 mb, 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i

✔ a legjobb 360-as autóverseny
X nem olyan csúcs, mint vártam, apróbb hiányosságok

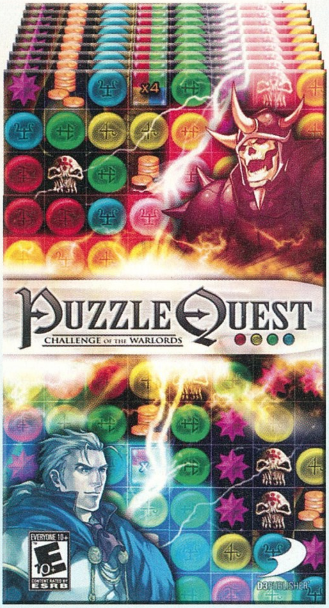
9.5 pont

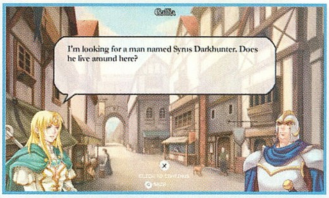
GYÉMÁNTOK VONZÁSÁBAN















Ha valaki egy évvel ezelőtt azt mondja, hogy 2007 első felének legjobb játéka egy Bejeweled klón lesz, biztos, hogy nem úszta volna meg kínosan hosszú arcon röhögés nélkül. Pedig a helyzet az, kedves egybegyűltek, hogy 2007 első felének legjobb játéka egy Bejeweled klón, méghozzá nem is akármilyen klón!

A QUEST

Pedig az ember nem is sejtené az első pár perc alapján, hogy mivel is áll szemben – a **Puzzle Quest** szabvány képregényesre vett intróval nyit, melyben bemutatásra kerül a fantasy környezet és az események láncolatát elindító bonyodalom (amely a konzolosok körében nem túl ismert Warlords univerzumban játszódik), hogy az animáció végeztével egy tetszetős térképen találjuk magunkat, ahol lényegében arra lehet menni, amerre csak a fantázia – és persze a waypointok – engedik. A három kaszt valamelyikét kiválasztva létrehozott hős minden RPG kellékkel fel van vértezve: van gyönyörű inventory-ja több csoportra osztott felszerelés menedzsmenttel, XP alapú fejlődési rendszerrel, van misszió rendező menüje – eddig minden rendben.

A PUZZLE

A Bejeweled véna az első harc során kerül előtérbe, amikor nem szabvány RPG terep, hanem egy logikai játék jelenik meg. Hölgyeim és uraim: ez a Puzzle Quest! Minden egyes harc egy újabb és újabb feladványnak felel meg.

Aki esetleg nem ismerné a Bejeweled szabályait: adott egy hatalmas játéktér, rajta színes kristályok. A feladat három vagy több kristályt egy sorba rendezni vízszintesen vagy függőlegesen. Ha ez sikerül, az elemek eltűnnek, hosszabb sor esetén pedig még egy kör illeti az éppen aktív játékost. Egyszerű? Az, pokolian, pont ez adja a PQ nagyszerűségét, na meg az a tény, hogy e mellé jönnek a járulékos RPG elemek, melyek nemhogy bonyolítanák, de sokkal-sokkal élvezetesebbé teszik az egészet. Ilyen például az, hogy a színes kristályok mindegyike a négy manatípus valamelyikének felel meg. Mihez kell a mana? Természetesen a varázslatokhoz. Varázsolni minden kaszt tud, de értelemszerűen a harcosoknál ez csak járulékos képesség, nem a legfőbb támadófegyver. Van itt minden, mi szemszájnak ingere, hatalmas sebzést okozó baltahajigálás, a pályáról bizonyos színű gyémántokat instant eltüntető csoda, és így tovább. És ha már a sebzésnél tartunk: sebezni egyrészt az előbb boncolgatott mágiával, másrészt a színes kristályok között feltűnő koponyákkal lehet. A szabályok itt is ugyanazok, imádkozás és sorba rendezés. A trükk az elemek elrendezése úgy, hogy egyrészt folyamatosan áramoljon a mana, másrészt a sebzés a lehető legmagasabb legyen. A küzdelem addig tart, míg valamelyik fél életereje nem éri el a zéruspontot.

Zseniálisan egyszerű, egyszerűen zseniális – ezek lennének az alapszabályok, de ezzel még csak a PQ felszínét kapirgáljuk. Az ördög a részletekben lakozik, az első pár menet alatt megtanult szabályok után jön az igazi élvezet, az egyre jobb és erősebb felszerelés gyűjtés illetve vásárlás, saját erőd építése, ellenfelek elfogása, városok ostroma... a lehetőségek tárháza gyakorlatilag végtelen. A PQ addiktív, méghozzá nem is kicsit, a kilencvenes években a Civilization-kór fertőzött, innentől fogva a Puzzle Quest szindróma – „csak még egy menetet, csak még egy harcot", így lesz alig pár perces gyémántpusztításból az éjszaka sötétjébe hajló kitartó küzdelem.

A megközelítőleg hatvan órás egyszemélyes hadjárat után jön az igazi élvezet, a multiplayer csata – a két humán fél küzdelme mindennél küzdelem, hiszen itt nem csak az dönt, hogy kinek van nagyobb szerencséje, hanem az is, hogy kinek van igazán erős felszerelése és ki tud remekül taktikázni a színes ékkövekkel.

Bár technikailag semmiképp sem hoz forradalmit, a PQ kifejezetten tetszetősnek mondható – hibák azonban akadnak bőven. A mesterséges intelligencia érezhetően jóval nagyobb helyzeti előnyben van, nem egyszer látványosan és idegölően nagy „szerencsével" hullanak a pálya tetejéről számára a legjobb elemek: egy-egy csatát úgy el lehet veszteni másfél perc alatt, hogy az ember még csak hozzá sem ért a gombokhoz. A PSP kiadás ráadásul egy a végleges változatban benne maradt bugtól is szenved, mely bizonyos esetekben a társak képességeit gyakorlatilag figyelmen kívül hagyja.

De ez mind csak apró nüánsz, a Puzzle Quest a 2007-es esztendő egyik legnagyobb meglepetése, az elmúlt évek egyik legaddiktívabb játéka és legmerészebb kísérlete – kihagyhatatlan, megkerülhetetlen mestermű.

Wilson







MARTIN BELESZÓL!

Érdekes, a logikai játékok többnyire mindig egész jól sikerülnek a handheld gépeken. Most már csak az kéne, hogy szeressék a logikai játékokat a handheld tulajdonosok.

PUZZLE QUEST

D3 / VICIOUS CYCLE
MÁS VERZIÓ: DS, X360

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 - 2 játékos, wifi

✔ fura de tökéletes rpg – puzzle elegy
X túl erős ai

8.5 pont



A borzalmasan hosszú, gyakorlatilag segítő jobb nélküli tanulóidőszak, az amúgy kiváló, de sajnos néhány ponton kifogásolható kártyarendszer és a hibás témaválasztás alapjaiban veti el a siker lehetőségét. A Metal Gear Ac!d csak névlegesen kötődik ahhoz, amit megismertünk és megszerettünk – ezzel nem lenne baj, tessék csak az átfogó és elengedhetetlenül szükséges reformokat meghozó Resident Evil 4-re gondolni, de tény ami tény, a Capcom nem váltott stílust. A Metal Gear univerzum nem arra termett, hogy több órás csatákat tegyen az ember arca elé, ilyen ötlettelen és önmagát ismétlő történettel. Szép is, jó is, de sok köze nincs a szériához." – írtuk volt 2005 decemberében a Metal Gear Ac!d első epizódja kapcsán. A konkluzió helytálló, legalábbis az első rész esetében. Bár a folytatás már jó pár hónapja a piacon van, valahogy elkerülte a figyelmünket, így késéssel ugyan, de pótoljuk ezt a megbocsájthatatlan lemaradást. Okunk az van rá bőven, nem csak azért, mert a Metal Gear univerzum a szívünk csücske, hanem azért is, mert az **Ac!d 2** kifejezetten jó, sőt, már-már remek játék!

VARÁZSLAT

Remek játék, ha nem kezeljük a Metal Gear főáramba illeszthető epizódként, hisz a handheld MG-k tradíciójához igazodva az Ac!d 2 is egy mellékzönge, méghozzá eléggé elvont – történeti szinten gyakorlatilag percre pontosan ott folytatódik, ahol az első rész véget ért. Snake és útitársai repülőgépen ülve készülnek landolni az Egyesült Államokban a sikeres mentőakciót követően. Ám a leszállás után nem fanfárok, hanem reflektorok és csattanó karperecek fogadják a társaságot. Az FBI renegát különítménye által kínált feltételeket elfogadva Snake a memóriája visszaszerzésének csalijával veti bele magát egy kutatókomplexum felfedezésének feladatába, ahol mit ad isten, megint a Metal Gear körül támad konfliktus. A sztori tehát továbbra sem váltja meg a világot, marad a banális és néha kacagtatóan bárgyú elemeknél.

A játékmenet annál inkább fejlődött, az Ac!d 2 azon ritka alkalmak egyike, amikor a folytatás pontosan azokat a hibákat orvosolja, melyek felmerültek az előd kapcsán. Kezdésnek ilyen volt például a tutorial mellőzése, mely most már interaktív, rövid és egyszerű virtuális misszió formájában van a helyén. Aki esetleg kihagyta volna az első részt: az Ac!d körökre osztott stratégiai játék, ahol minden a kártyalapok körül forog. Kártya kell a mozgáshoz, a támadáshoz és a tárgyhasználathoz. Egy körben kezdetben kettő, társ esetében három lap használható, utána az ellenfél lép. Az Ac!d 1-ben a pakli mérete rendkívül korlátozott volt, így a legüdvözlendőbb újítás mindenképp a teljesen átszabható csomag. Lapokat vásárolni már nem csak tízes csoportokban, hanem egyenként is lehet, a Metal Gear Solid 1, 2 és 3 világából egyaránt. A lapok továbbfejleszthetőek, vételezhetőek és eladhatóak. A pakli mérete korlátozott, így fokozottan ajánlott elsajátítani az egyedi összeállítás mikéntjét, mely csak látszólag bonyolult, valójában egy nagyon egyszerű szabályt kell csak figyelembe venni: a maximálisan cipelhető lapok számát.

Nem kell többé hosszú perceket várni arra, hogy az ellenfél megtegye a lépését, nem kell egy helyben toporogni arra várva, hogy egy ajtó kinyíljon vagy becsukódjon. Az Ac!d 2 látványosan és rendkívül hasznosan újít, a játékmenet mondhatni elérte a csúcsát.

A legnagyobb előrelépés grafikus téren érhető tetten, az első rész borzalmasan szürke és unalmas volt, az Ac!d 2 ezzel ellentétben parádés színkavalkád méghozzá a jobbik képregényes fajtából – a terep még mindig három dimenziós, de a vázra rákerült egy remek réteg, mely képregényes hatást kölcsönöz neki. Az igazi ínyencségre vágyók elővehetik a játék dobozába pakolt 3D-s szemüveget, mellyel egy újabb dimenzió adagolható a látványhoz – kissé bárgyú, kissé nevetséges, de működik!

AZ ITÉLET ELADÓ

Habár egyesek szemében még mindig szentségtörésnek tűnhet az, ahogy a Metal Gear univerzumhoz kapcsolódik az Ac!d a maga végtelen bárgyúságával és még az MG világtól is idegen képregényszerű karaktereivel és fordulataival, mint játék több, mint jó. A kártya alapú rendszer a folytatással bizonyította létjogosultságát, az összkép egyöntetűen pozitív, most már csak egy dolog miatt kell aggódnunk: lesz-e harmadik rész? Mi azt mondjuk, legyen, de normálisabb, kevésbé erőltetettebb történeti háttérrel – nekünk ez elég lenne a boldogsághoz!

Wilson













MARTIN BELESZÓL!

Tudom, sokan rinyálnak: ez nem az a Metal Gear, amit a nagygépeken megszokhattunk. Így igaz. Legyen ez az ínyenc fogás. Sokan szeretik a halat is, de nyersen már nem mindenki eszi meg. Ja, és megy hozzá a 3D szemüveg, királyság!

METAL GEAR AC!D 2

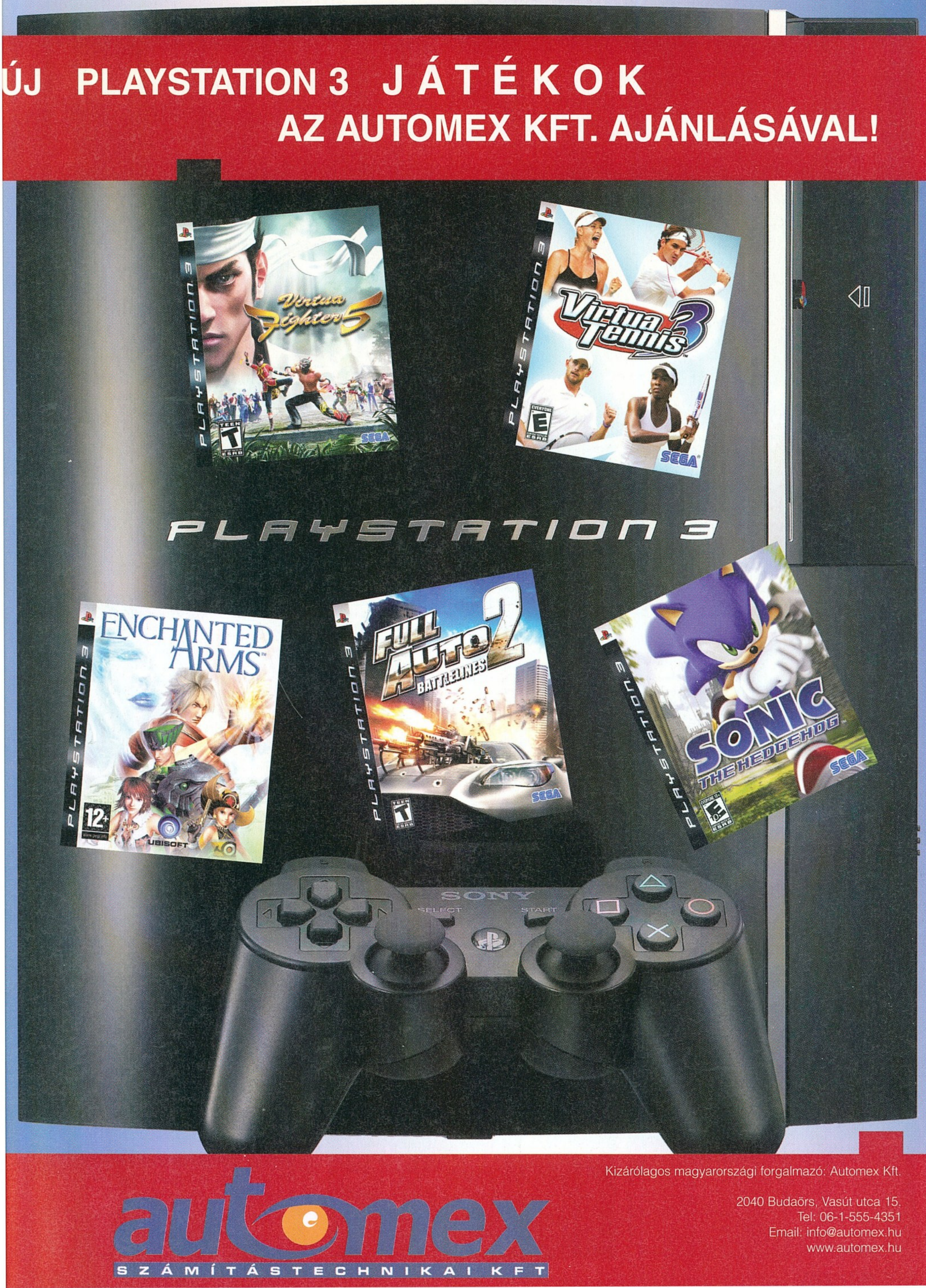
KONAMI / KOJIMA PRODUCTIONS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos, wifi

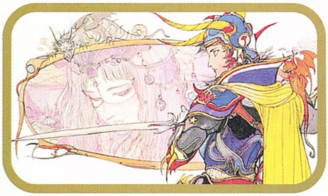
✔ remek játékrendszer
X gyenge sztori

8 pont


ÚJ PLAYSTATION 3 JÁTÉKOK
AZ AUTOMEX KFT. AJÁNLÁSÁVAL!
Virtua Fighter 5
Virtua Tennis 3
PLAYSTATION 3
ENCHANTED ARMS
FULL AUTO 2 BATTLELINES
SONIC THE HEDGEHOG
SONY
SELECT
START
Kizárólagos magyarországi forgalmazó: Automex Kft.
2040 Budaörs, Vasút utca 15.
Tel: 06-1-555-4351
Email: info@automex.hu
www.automex.hu
automex
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT

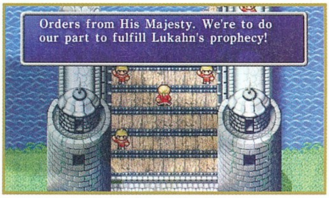
VISSZA A GYÖKEREKHEZ





FINAL FANTASY
ANNIVERSARY EDITION









Játékos legyen a talpán, aki képes követni az utóbbi időszakban szinte minden létező platformot érintő Square Enix játékinváziót, hiszen a japán RPG-óriás jól láthatóan igyekszik annyi vasat egyszerre a tűzben tartani, amennyi csak lehetséges. A tucatnyi bejelentett Final Fantasy epizód, remake és mellékszál sorozat legutóbb megjelent darabja egy régi-új ismerős, a leginkább történetével elhíresült első rész újragondolása (tudjátok, a nyolcvanas évek végén dupla vagy semmi alapon, az utolsó esélyüket megjátszva adta ki a Squaresoft a játékot, ezért a „Final" cím – utólag visszagondolva meglehetősen sikeresnek bizonyult a cég kiútkereső kapálózása), melyet ha más miatt nem is, de korszakalkotó jelentősége miatt illik ismernie a zsáner összes rajongójának.

Az első rész valódi értéke abban rejlik, hogy segítségével nagyszerűen tanulmányozható húsz év minden, a stílust érintő változása, ha például lenne ilyesmivel foglalkozó egyetemi kurzus, akkor nagyszerű szakdolgozati téma lehetne a tizenkettedik és az első epizód összehasonlítása: ilyen volt, ilyen lett. És bizony érdekes megállapításokat lehetne tenni egy ilyen összevetés során, hiszen a sorozat védjegyeiként számon tartott elemek közül gyakorlatilag alig néhány volt megtalálható az első próbálkozásban, mégis öt perc alatt érezzük a rokonságot. Ki hallott már olyan Final Fantasy-ről, amiben a szó szoros értelmében nincsen történet, hiszen a sztori fordulópontjait egy mondatban (!) összefoglalják a szereplők (olyan hihetetlen mélységű szösszenetekkel, mint pl. „Fény harcosai, mentsétek meg falunkat a gonosztól" – és ilyenkor bizony a környező területeket heves tápolás közepette végigkutatjuk, mígnem egy labirintus mélyén bele nem botlunk az említett szörnyetegbe). Ki látott már olyat, hogy az irányítható karakterek nevét is mi írhatjuk be, hiszen semmi jelentőségük és személyiségük nincs a játék során. És végül ki gondolná, hogy kezdetben a hat kaszt bármely képviselője szinte ugyanazt tudta csak tenni, ha sarkítani akarunk, a varázshasználók gyógyítottak és tűzvarázslatokat lőttek el, míg a többiek ütöttek, ki kicsit, ki nagyot.

És hiába a fenti jellegzetességek, mégis öt perc után nyilvánvaló a kapcsolat bármely résszel a sorozatból: a visszatérő ellenfelek, a mai napig meglévő tárgyak és varázslatok, a minimális történet alapjául szolgáló négy kristály, az airship és még milliónyi apró dolog már ekkor megvolt, olyan jegyek, melyek kilométerekről felismerhetővé teszik bármelyik részt. Az évek során néhány dolog megváltozott, gazdagodott a játékmenet, de az alapok egy része már ekkor kőbe lett vésve, és leginkább emiatt illik ismerni és elismerni a kiindulópontot.

Az **Anniversary Edition** a grafikai csinosítástól eltekintve nagyrészt megegyezik a Dawn of Souls alcímmel két és fél éve GBA-ra is megjelent produktummal (egészen pontosan annak „felével"), bár a végkifejlet elé becsempészett – akár kötelezőnek is tekinthető – extra labirintus azt az érzetet is keltheti, hogy itt jelentős plusz tartalmat kap a pénzéért a játékos, de ez valójában elhanyagolható. Ami az állóképekről egészen biztosan nem fog átjönni, hogy a leginkább pozitív változás a grafikát érinti, tökéletesen sikerült megőrizni az eredeti stílust és mégis a mai elvárások szintjére hozni a minőséget, aki itt gameboy-színvonalat lát csak, az nézze meg bátran mozgásban az egészet, és ne feledje, hogy a 2D örök, csak ügyesen kell bánni vele – összehasonlíthatatlanul szebb az összkép, mint a DS-re megjelent harmadik rész 3D-je. Amin még jelentős változásokat eszközöltek, az a nehézség, tisztán emlékszem, hogy a PS1-re megjelent Origins-nél vért izzadtam szinte minden harcban, szokatlan volt az, hogy csak a térképen lehet menteni és hogy minden labirintus előtt egy órát kellett fejlesztéssel tölteni, hogy minimális esélye legyen a csapatnak. Itt ennek nyoma sincs, valószínűleg vagy a szintlépésekbe vagy az ellenfelek erősségébe belenyúltak a fejlesztők a trendeknek megfelelően, így most a kb. húszórás játékidő alatt valóban egész gyorsan lehet előrehaladni. És a sorozat történetében először bárhol – igen, *bárhol* – lehet menteni, gyakorlatilag tehát lehetetlen elakadni.

Körülbelül eddig a pontig nagyjából rendben is lenne minden, de miért érezzük mégis átverve magunkat?

Habár elsőre a kezdeményezés – ismerje meg minél több fiatal az egykori klasszikust – szimpatikusnak tűnhet, ne hagyjuk magunkat egy másodpercre se becsapni: az Anniversary Edition semmilyen szempontból nem állja meg 2007-ben a helyét a szerepjátékok között. Ugyan PSP-n a színvonalat tekintve továbbra is ritka a jó RPG, bármely jelenleg 5 pontot érő alkotás minőségét tekintve fényévekkel beelőzi vizsgálatunk tárgyát, sokáig gondolkodtam azon, hogy két vagy három pontot adok rá, és végül csak az tántorított el ettől, hogy bizonyára vannak olyanok, akik valóban most találkoznak először a stílus ősatyjával és egyszerűen kíváncsiak arra, honnan indult el a sorozat világhódító útjára. Az pedig egyenesen pimaszság a Square részéről, hogy míg nem is olyan régen a széria első két darabját egyben tették fel a nagyon kicsi tárhellyel bíró GBA kártyára, addig az UMD lemezt egyáltalán nem használják ki, külön-külön, teljes áron kell megvásárolnunk az első két részt. Ha végignézünk a retro-gyűjtemények egyre szélesebb palettáján, akkor azt láthatjuk, hogy bár grafikai javításokat nem eszközölnek a tizenöt-húsz éves klasszikusokon, a csokorba szedett gyűjtemények nem ritkán húsznál is több régi játékot tartalmaznak egy áráért. Nehéz szó nélkül elmenni az üzletileg bizonyára megtérülő húzás mellett (a cikk leadása előtti héten rögtön ötvenezer elment Japánban a nyitóhéten belőle), de valójában nem kell telhetetlennek lenni ahhoz, hogy kijelentsük, már két egybecsomagolt rész is erősen kimeríti a lehúzás fogalmát, a sorozat első négy-öt darabja egyben lenne inkább reális és elfogadható. Szeretjük és tiszteljük mi a klasszikusokat, tisztában vagyunk azzal, hogy nem lenne Final Fantasy 1 nélkül tizenkettő sem, de ugyanazt, ilyen formában nehezen vagyunk képesek be- és elfogadni. Három pont reálisan; hat pont azoknak, akik most találkoznak vele először vagy egyszerűen csak tisztelegni szeretnének egyet; kilenc a fanatikusoknak, akik mindent megvesznek, amin Final Fantasy logó van. Világ életemben szerettem volna a lap hasábjain a sorozat valamely részét letesztelni – most megkaptam. Én sem így terveztem…

Vega





MARTIN BELESZÓL!

Leginkább csak történelmi értéke van – az viszont óriási. Nem ez a legjobb „klasszikus" Final Fantasy, de a teljes FF jelenség vizsgálatához ezt is ismerni kell. Engem mondjuk azért nem izgat fel, mert annak idején a PS1-es kiadásban, az Origins-ben már megismerkedtem vele.

FINAL FANTASY ANNIVERSARY EDITION

SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos
mentés 692 kb

✔ egy újabb generáció ismerheti meg a klasszikust
X most már sokadszorra

6 pont

PSP LELTÁR



A közönség figyelmét két alkalommal is felkelteni képtelen nextgen epizódja után handhelden próbálkozik a **Full Auto** – itt sem sok sikerrel. A második felvonás PSP változata még mindig nagyon szeretne a Burnout, a Carmageddon és az Interstate '76 babérjaira törni, kár, hogy ez alapjaiban nem sikerül neki. Az egymás szétlövéséről szóló játékmenethez katasztrofális irányítás párosul egy olyan fizikával, amely még csak hírből sem közelít a valósághoz. Az autók igazi négykerekű téglák, melyek saját életet élnek, csúsznak és kipörögnek, a szűk utcákat szegélyező falakról szabályosan lepattannak, rosszabbik esetben azonnal megállnak, pont, mint a régi szép időkben. A misszióstruktúra mindennemű érdekességet mellőz, a feladatok újra és újra ismétlődnek, a pályadesign egy dekányit sem változik, a játékost elméletileg segítő kijelző pedig mindenről információt ad, csak épp értelemmel rendelkező ember által kibogozhatatlan formában. Mindezt tetézi az, hogy a Full Auto 2 bűn ronda, körülbelül a Burnout Legends szintje alatt pár emelettel foglalhatna helyet. Aki jót akar magának az kerülje el, méghozzá messziről és határozottan – mi szóltunk!

játékcím: Full Auto 2
kiadó / fejlesztő: Sega
más verzió: X360, PS3

4



Bejelentése pillanatában öreg motorosok szívét megdobogtató, az első információk feltűnése után ugyanezen személyek szívritmusát megtörő vadhajtás: az új **BattleZone** korántsem az, amire a neve alapján bárki is számítana. Ugye még mindenki emlékszik a multi-orientált Fired Upra a PSP startjáról? Remek, mert a BattleZone ugyanaz, csak pepitában. Buggy-k helyett saját szájíz szerint átszabható tankok esnek egymásnak az arénák messze nem kies terepén. A szabályok egyszerűek: maradj életben, közben pedig lőj ripityára mindenkit, aki csak a célkereszted elé vándorol. Ugye nem nehéz? A BZ által felvonultatott egyszemélyes módozat ezúttal tényleg csak bemelegítés, annak ellenére, hogy a mesterséges intelligencia kifejezetten ötletesen és stílusosan játszik. Az igazi élvezet a hat multiplayer módozat, mely az összes szabvány játékopciót felvonultatja. Komolyabb baj nincs az új BattleZone-nal a nevét leszámítva, decens shooter kifejezetten tetszetős látványvilággal, csak épp nem biztos, hogy PSP esetében jó ötlet volt egy erőteljesen a többszereplős módozatra támaszkodó produktumot kiadni – az elérhető PSP-s ismerősök száma erősen véges, az internetes opció kihagyása pedig nem éppen kulcs a sikerhez ebben a kategóriában.

játékcím: Battlezone
kiadó / fejlesztő: Atari
más verzió: jelenleg nincs

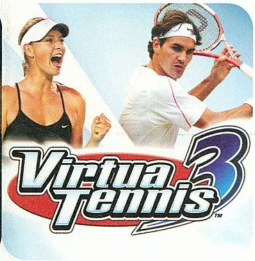
6



Ha valaki azt hitte, hogy a Tenchu sorozat első handheld próbálkozásánál rosszabb nem jöhet, az jobb, ha átgondolja az álláspontját – a lopakodás szerelmesei úgy tűnik, hogy még mindig nem kapják meg a megérdemelt minőségi hordozható ninjadózist. A **Shinobido: TotN** a legutóbbi PS2-es változat alaposan lebutított változata. Butított, de kifejezetten tartalmas, PS2 csatlakozási lehetőséggel, multiplayer móddal és tartalmas szingli opcióval. Szép és jó – de csak papíron. Ha a Tenchu eddig kameragondokkal küzdött, akkor a Shinobido után már szavakkal leírhatatlan kór gyötri: nem elég, hogy a játék bűn ronda és a PS1 korszak első 3D-s próbálkozásainak színvonalán mozog 2 méteres látótávolságával, újra és újra felhasznált alacsony felbontású textúráival, ráadásul még a karakter azt a keveset is kitakarja, ami látható lenne. Éppen ezért a Shinobido-ban a lopakodásnak még csak az esélye sincs meg, bár az az igazság, hogy erre nincs is nagy szükség. Habár a teljes Tenchu felszerelés felvonul díszszemlére, mesterséges intelligencia nem lévén nincs túl sok haszna a settenkedésnek, jóval célravezetőbb szemtől szemben kardpárbajt vívni – a legjobb mégis egy harakiri opció lenne, amely a Shinobido-nak még csak az emlékét is eltörli.

játékcím: Shinobido: Tales of the Ninja
kiadó / fejlesztő: Sony
más verzió: jelenleg nincs

3.5



A Top Spin megjelenéséig minden teniszjátékok legjobbika hosszú szünet után visszatért – a következő generációs szájtátás után mindjárt hordozható formában is. A **Virtua Tennis 3** PSP kiadása nem hazudtolja meg magát, a fejlesztést végző, az Outrunt elkövető Sumo Digital mindent megtett azért, hogy teljes értékű és maximálisan játszható mellékvágány szülessen. Minden itt van, amire csak egy VT rajongó vágyhat: kiterjedt karriermód, az egyszemélyes módozaton felül roppant élvezetes és jól kidolgozott multiplayer lehetőség, a szavatosságra tehát nem lehet panasz. Ám a VT3 sajnos még mindig hibákkal küzd, hasonlóan az előző PSP-s felvonáshoz. Bár elképesztően jól fest, több helyen is tetten érhető egy-két technikai hiányosság: sok játékos karaktermodellje nincs lezárva, a fejükön vagy a testükön apró lukak tűnnek fel. Gyakori a háttérben megjelenő és eltűnő objektumok jelensége, de a legégetőbb probléma mindenképp a komolyabb erőforrást igénylő minijátékok alatt tapasztalható belassulás, mely nem csak élvezetetlen képfrissítést, de akár elbukott edzést is maga után vonhat. Kisebb szaggatás akkor is tetten érhető, mikor a gép egy-egy hangeffektet tölt be. Mindent összevetve azonban kötelező vétel, nem csak a sportág szerelmeseinek.

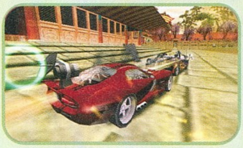
Wilson

játékcím: Virtua Tennis 3
kiadó / fejlesztő: Sega
más verzió: PS3, X360

8














CSÖVEK VONZÁSÁBAN







Minden jel arra mutat, hogy Tetsuya Mizuguchi megtalálta az ihlet kiapadhatatlan forrását és görög isteneket megszégyenítve kortyol az isteni nedűből minden egyes nap: a **Gunpey** annak a kreativitás cunaminak a legújabb csemetéje, melynek hullámait még a Lumines verte fel.

CSŐLABIRINTUS...

Az egykori Nintendo legenda által tervezett ám tragikus és hirtelen halála miatt ez idáig be nem fejezett Gunpey végre megtöri azt a monotonitást, mely a logikai játékok piacát emészti az újabb és újabb Tetris és Puzzle Bobble klónok orkánszerű inváziója óta. A szabályok egyszerűek: az öt kocka széles pályára négyféle elem érkezik a pálya lefelé scrollozásával alulról. A cél egy olyan egybefüggő vonal létrehozása az alapanyagból, amely hosszában átszeli a pályát. Amennyiben egy elem eléri a rács tetejét, a játéknak vége.

Csakhogy az elképzelés több sebből is vérzik: az elemeket egyszerre csak egy oszlopban, ott is csak lefelé vagy fölfelé lehet mozgatni. A véletlenszerűen megjelenő elemek miatt nem egyszer előfordul, hogy egy sor már majdnem elkészülne csak egy oszlopból hiányzik a megfelelő darabka, az pedig nem akar jönni – a scrollozás viszont nem áll le, így mire feltűnik a kívánt vonal, addigra már legalább egy elem elérte a pálya tetejét, ami azonnali game overt jelent. A másik véglet az, ha sikerül megtalálni az egyensúlyt az építkezés és az egyre feljebb kerülő elemek lejjebb vitele között, csakhogy az említett problémás irányítás, valamint a villámgyorsan felgyorsuló tempó miatt az egyensúly elérése igazi tantaluszi kín. Szintén kritikus probléma a Lumines alap – a Gunpey ugyanazt a skin-alapú elgondolást, a pont feljebbtornászásával a pályának újabb és újabb külsőt kölcsönző rendszert használja. Baj, mivel több órás küzdelem után elég egy rossz lépés is ahhoz, hogy minden elért eredmény a semmibe vesszen.

Játékmódból legalább nincs hiány, a szabvány Challange-en felül van egy-, vagy akár két skint használó opció, időre menő maratoni menet, vagy éppen egy 10*10-es hatalmas pályát felkínáló trollmódozat. A Gunpey a maga nemében kifejezetten tetszetős, nem egy tüzijáték és Lumines szintű parádé, de a célnak megfelel. Ahol igazán kiemelkedik az a zenei oldal, talán a REZ óta nem volt akkora befolyása a játékos mozdulatainak a háttérből felcsendülő ütemekre mint itt – nem kell hozzá pár perc és úgy elkalandozik az ember figyelme, hogy nem a logikai feladványra hanem a saját maga által létrehozott ritmusra koncentrál.

...CSŐTÖRÉSSEL

Alapjában véve formabontó, remek és friss elképzelésen alapuló vadhajtás a Gunpey, mely a megvalósítás során vérzett el. Lényegesen játékosbarátabb és kevésbé konzervatív irányítással és szabályrendszerrel, kicsivel jobb funkciókkal egy lapon említhető lenne a Lumines-szel vagy a szintén Mizuguchi jegyezte zseniális Meteos-szal, de az első nekifutás falnak ütközött: éppen ezért szeretettel várjuk a folytatást!

Wilson

GUNPEY

NAMCO BANDAI / Q ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: DS

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 - 2 játékos, wifi

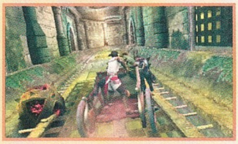
✔ kiváló alapötlet
X gyatra megvalósítás

6.5 pont

PERZSIA A KEZEDBEN

psp teszt







Mivel Perzsia hercegének következő generációs kalandja úgy tűnik, hogy még várat magára egy darabig, ezért az *Ubisoft* másodszor is megpróbálja elsütni az új PoP trilógia egy epizódját handheld fronton – a **Rival Swords** az akció és a logikai elemek között az egyensúlyt remekül eltaláló Two Thrones kvázi direkt átirata.

A TRÓN

Mivel a trilógia záró felvonását már több oldalon elemeztük, ezért a történet ismertetésétől ez alkalommal eltekintenénk: legyen elég annyi címszavakban, hogy a Rival Swords nagyon misztikus, nagyon akciódús, nagyon sötét, pont, mint amennyire a piac igényli. Játékmenet szempontjából az újrakiadás során nemhogy csorbát nem szenvedett, de tartalmilag inkább csak bővült: az alaphadjáraton felül már van külön fogathajtó verseny és multiplayer módusz. A legnagyobb kérdése az irányítás átültetése mint minden port esetében – a Rival Swords esetében kifejezetten jól sikerült a gombkiosztás, szinte minden a helyén van, a herceg pont úgy ugrik, mászik és harcol, mint nagyobbik testvérében.

A PULPITUS

Hiányosság csak a kamerakezelés terén érhető tetten, a félautomata megoldás az esetek többségében hagy némi kívánnivalót maga után. A manuális kamera – L gomb nyomva tartása és az analóg kar birizgálása – megtöri a játékmenetet, de szerencsére nem a kritikus fontosságú harcok, hanem a platformer részek alatt. Ha már hibakeresésbe kezdünk, akkor nem kell messzire menni: a botrányos minőségű Revelations bugtengere hellyel-közzel ezúttal is jelen van, de korántsem annyira nagy és a játszhatatlanság szintjét súroló mértékben. A Rival Swords pazarul fest, bár a PS2-es változathoz képest kisebb butításon esett át – mely főleg a textúrák minőségén és a karakterek kidolgozásán érhető tetten –, de még így is messze az egyik legjobban festő PSP cím. Technikai oldalról azonban nem tökéletes: az eltűnő textúrák és falak, az esetenkénti erőteljes belassulások a negatívumok sorát erősítik. A Rival Swords sajnos nem orvosolja azt a checkpoint rendszerből eredő hibát, mely már az első felvonás esetében is számos kínkeserves újrakezdést eredményezett: egy elhibázott ugrás is elég ahhoz, hogy több perccel visszavesse a játékot egészen a legutolsó mentőhelyig, amely nem éppen játékosbarát elképzelés egy platformer esetében, főleg, ha kategóriáján belül már született megoldás erre az újra és újra visszatérő problémára. A hangszekció szintúgy még pár hetes átdolgozáson kellett volna, hogy átessen. Bár a nagyzenekari muzsika remekül szól, a szereplők dialógusai sok esetben nincsenek szinkronban a képernyőn látottakkal, ráadásul mind ezek, mind a hangeffektek látványos minőségromláson estek át, néha olyan botrányos recsegéssel szólnak, mintha egy kiöregedett rádióból jönnének.

Kategóriáján belül kifejezetten tetszetős és mindenképp tartalmas a Rival Swords, de jobb lenne, ha most már saját handheld inkarnáció születne és nem több hónapos késéssel landoló konverzió.

Wilson

PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORDS

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: WII

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

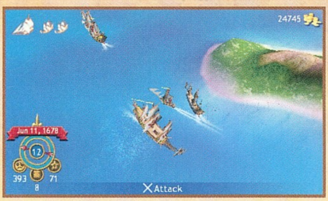
1 - 2 játékos, wifi

✔ tartalmas, jól kinéző akció-platformer
X bugok

7.5 pont

SID MEIER, A KALÓZ!









Kétségtelen tény, hogyha fel kellene sorolnunk legalább tíz igazán legendás videojátékot, akkor az 1987-ben megjelent Pirates! biztosan köztük lenne. A még C64-re kiadott, később többek között Amigára és NES-re átportolt alkotás máig egyike a legnépszerűbb játékoknak, és ez nem véletlen. Ez volt az első olyan anyag, mely kiválóan egyesítette magában a taktikai, kaland és az akció elemeket, hangulatával lenyűgözve az embereket.. Kalózként kellett egészen változatos feladatokat teljesíteni, úgymint kereskedelem, harc, különböző országokat szolgálva. A játékban megmutatkozott az azóta élő legendává nőtt Sid Meier zsenialitása, akinek többek között a Civilization sorozatot, vagy a Railroad Tycoont is köszönhetjük. Amihez ez a fickó hozzányúl, az minimum letehetetlen lesz. Hogy miért? Nehéz ezt megfogalmazni. Talán azért, mert rendkívül pontosan és kiválóan tudja eltalálni a hangulati elemeket, melyek tökéletesen vannak egymáshoz illesztve. Az eredmény pedig általában egy kiemelkedő játék, melyhez ha az ember leül, nem szabadul csak órák múlva. De még ha le is tudjuk tenni, pár perc múlva elkezdjük érezni a vágyat a folytatásra.

A Pirates! sikerei ellenére csak 2004-ben kapott egy viszonylag jól sikerült remake-et, mely PC-re jelent meg. Ez a változat került most kiadásra PSP-re. Az ős-Pirates-hez képest az alapok semmit sem változtak, talán csak a történet lett kicsit kifinomultabb. Szerencsére azért nem egy Háború és béke típusú nagyregényt kerekítettek háttérként, mert ez elvitte volna a programot egy egészen más irányba. A sztori egy srácról szól, akinek tíz évvel ezelőtt kalózok rabolták el a családját. Ő szerencsésen megmenekül, de megfogadja, hogy egy napon felkutatja hozzátartozóit és bosszút áll a tetteseken. A sztori azonban nem köti gúzsba a játékot. Ez alatt azt értem, hogy a történet követése teljes mértékben opcionális, inkább csak egy vázat ad, mintsem kötelezően teljesítendő feladat lenne.

A program hatalmas szabadságot nyújt, gyakorlatilag azt teszünk benne, amit akarunk, teljesen a kedvünk szerint. Vannak azonban korlátozó tényezők, de ehhez lássuk, hogyan is indul a kaland. A legelső feladat létrehozni a kalózunkat. Adnunk kell neki egy nevet, majd egy speciális képességet (Skill). Ez utóbbinál lehetünk kardosok, tüzérek, navigátorok, doktorok, meg egy speciális kaszt is, amit leginkább „szívtipró"-nak értelmezhetünk. Ha magasabbra állítjuk a nehézséget (Experience), akkor választanunk egy kort is, amiben kezdeni akarunk. Az 1600-as évekből válogathatunk ki öt korszakot, 1600-tól 1680-ig húszévenkénti bontásban. Minél korábban kezdünk, annál komplikáltabb lesz a játék, mivel kevesebb várost és telepet fogunk találni a partokon. Ezután következik a nemzetünk megválasztása. A spanyolok, az angolok, a németek és a franciák a kínálat. Mindegyikük egy nehézségi szintet képvisel, tehát egyáltalán nem mindegy, hogy melyik mellett döntünk. A legkönnyebb dolgunk az angolok oldalán lesz, míg a legnehezebb a németekkel. A választásunk azonban nem kötelez minket semmire, a saját nemzetünk ellen is fordulhatunk, ha úgy tartja kedvünk – elvégre kalózok lennénk, vagy mi a szösz?!

Nemzetünk kiválasztása után rögtön a tengeren találjuk magunkat, majd onnan automatikusan az első városba érünk. A játékban a főcélunk elveszett családunk felkutatása, no meg a bosszú lesz, ám ehhez előtte még sok teendőnk van. A siker érdekében nem árt, ha karrierépítésbe kezdünk. Az első lépéseket mindjárt a játék elején megtehetjük. Egy városba érve rögtön megjelenik a „Talk to the Governor" opció. Itt a kormányzóval tudunk szóba elegyedni. Ő vezeti az adott települést, és ő adja a feladatokat. Ezek általában ellenséges hajók el fogása, vagy épp városok okkupálása szokott lenni. Siker esetén jutalmakban részesülünk tőle, kaphatunk értékes cuccokat, vagy épp táncba vihetjük a kormányzó lányát. Ezt szó szerint értelmezzétek, meg kell táncoltatnunk a hölgyet, egy érdekes aljáték keretében. Időben kell lenyomni az iránygombokat úgy, hogy a képernyő alján látható két ikon között legyen az elszaladó gomb. Ha jól csináljuk, akkor a hölgy hasznos infókat fog elárulni. Ezenkívül a kormányzónál kaphatunk előléptetést (kapitány, admirális), a magasabb rang jobb boldogulást jelent egy adott városban. Lényeges, hogy nem csak a saját nemzetünk kormányzóival lehet jó viszonyunk, hanem a többivel is. Sőt, akár a különböző népeknél más-más rangokat szerezhetünk. Ez azért érdekes, mert sokszor egymás ellenében kell küldetéseket végrehajtani, így az elején el kell döntenünk, hogy ki mellé akarunk állni. Később ezt tetszésünk vagy érdekeink szerint módosíthatjuk. Ha egy nemzetnél megbecsülnek minket, netán elő is léptetnek, azokban a városokban könnyebb dolgunk lesz. Például sokkal sikeresebben toborozhatunk magunknak embereket, melyet a városokban a „Visit the Tavern" opció alatt tudunk megtenni. De nem csak embereket vehetünk fel itt, hanem infókat is szerezhetünk, vagy épp küldetéseket kaphatunk (nem árt ha pénzünk is van ehhez). Soha ne távozzunk úgy egy kocsmából, hogy nem beszéltünk mindenkivel! A toborzás kapcsán a következőket érdemes tudni. Az emberek gyűjtögetése kulcsfontosságú a harcokhoz, de hajónk kapacitása véges. Ezért aztán nem árt, ha begyűjtünk még néhányat, összesen ötöt lehet. Ezzel a hajó méretétől függően (kis naszádtól egészen az óriás galleonokig van itt minden) akár 500 fő fölé is vihetjük a létszámot.

Mikor egy hajóhoz érünk a tengeren, az X-szel tudjuk megtámadni azt. Minket csak nagyon ritkán támadnak meg, bár előfordul, főleg ha sorozatosan molesztálunk egy nemzetet. Ha lenyomjuk az X-et elkezdődik a csata. Itt az iránygombokkal tudunk manőverezni, míg az X-szel ágyúzni. Hajónk fejletségétől függ a tűzerőnk, illetve az ágyúk visszatöltési gyorsasága. Nem csak szétágyúzással lehet azonban megadásra kényszeríteni az ellenséget. Menjünk hozzá egészen közel és megkezdődik a közelharc. Ebben meg kell vívnunk a hajó kapitányával párbajban. Ügyesen kell nyomkodnunk a gombokat, és ha elfogy az energiája, akkor győztünk. Figyelni kell azonban azt is, hogy a párbaj közben embereink is harcolni fognak egymással. A számukat és az ellenségét is a kép két sarkában láthatjuk. Ügyelni kell, mert ha a katonák száma elfogy







valamelyik oldalon, akkor a csatának vége, a párbaj állásától függetlenül. Egy hajó legyőzése után választhatunk, mit teszünk. Néha lesznek hozzánk átkéredzkedő matrózok, őket átvehetjük, ha gondoljuk. Ezenkívül rátehetjük a kezünket a hajó rakományára (sőt aranyára), valamint beállíthatjuk a saját flottánkba. Ha épp teljesen felesleges, akkor pedig elsüllyeszthetjük.

A rakomány kapcsán fontos megemlítenünk a városokban a „Trade with Merchant" opciót, ahol kereskedni lehet. A legfontosabb cucc a kaja (Food). A hajóutakon embereinket élelmezni kell, különben lázadozni kezdenek, tehát soha ne induljunk el hosszabb útra elegendő élelem nélkül! A többi cucc (luxusholmi, cukor, fűszer) segítségével kereskedni lehet. Tehát megveszünk egy adagot belőle, majd más városokban vagy falvakban drágában eladhatjuk, szép haszonra téve így szert. Figyelni kell a szállításnál hajóink terhelési kapacitására. Ezt alul láthatjuk, mikor cuccot vásárlunk.

Most egy pillanatra álljunk meg, és mielőtt továbbmennénk nézzünk körül a képernyőn. A bal alsó sarokban láthatunk egy kijelzőt, mely fontos információkkal szolgál. Középen a szám a nyíllal a szél irányát és sebességét mutatja, ettől függ hogyan és milyen sebességgel tudunk navigálni. A fejecske melletti szám mutatja, hogy mennyi emberünk van, míg a fej állapotából a morál helyzetére tudunk következtetni (ha mosolyog, akkor jó). Mellette az élelmiszer mennyisége látható, míg a kék kör az energiánkat mutatja. Itt két dolgot érdemes kiemelni. Az első az évszám. Az időnek számos fontos szerepe van. Először is embereink felfogadása nem örök időkre szól. Kb. két év után elkezdenek morgolódni, hogy részt kérnek a vagyonból. Ha nem figyelünk erre, akkor lassan szökdösni fognak, ami egy idő után oda vezethet, hogy lehetetlenné válik a játék. Ezért időnként kénytelenek vagyunk a városba menni és ott kiválasztani a „Divide the Plunder" opciót. Ezzel elküldhetjük embereinket és feloszthatjuk vagyonunkat. Csak az a hajónk marad meg, az amelyikkel bementünk a városba. Ez látszólag értelmetlennek tűnik, de valójában megvan a maga fifikája. Miután feloszlattuk a csapatot és pihentünk pár hónapot, embereinket sokkal könnyebb lesz újra összeszedni. Kb. két perc alatt újra meglesz a teljes csapat, sőt még jóval több ember akar majd beállni hozzánk. Tehát ha elégedetlenséget tapasztalunk, nyugodtan oszlassuk fel a brigádot, csak figyeljünk, hogy a legjobb hajót tartsuk meg. Az idő másik lényeges eleme, hogy főhősünk bizony öregszik az ezzel járó negatív hatásokkal együtt! Idővel, úgy 35 év felett – ne feledjük, a 17. században vagyunk – egyre rosszabb lesz az egészsége, egyre gyengébbé válik. Ez ellen meg nem is nagyon lehet tenni. A játékban ez az egyetlen korlátozó tényező, hisz azért nem mindegy, hogyan töltjük el – virtuális – kalózéletünket. Érdekesség, hogy „Dvine the Plunder" opcióval lehet fejlődni (egyre magasabb rangú kalóz lehet belőlünk), de itt lehet feladni is a játékot. Ha úgy érezzük, hogy elértük a maximumot, akkor itt felhagyhatunk a kalózélettel és ezzel a játékkal.

Sokszor utaltam már a hajók fejletségére. Természetesen a városokban lehet őket tuningolni, a „Consult with the Shipwright" opció alatt, de helyreállítást is itt lehet elvégezni. A fegyverzetet, a páncélzatit és a sebességet tudjuk növelni. Egyszerűbb egyébként, ha a meglévő hajók helyett inkább próbálunk szerezni egy jobbat rablással. Érdemes bejárni a tengereket és erősebb kalózok vagy hadihajókat levadászni, melyeknek már fejlettebbek. Mikor találunk egy erős hajót, akkor azt érdemes megtartani, és csak akkor eladni, ha még jobbra lelünk. A navigációs képesség és gyorsaság még a tűzerőnél is fontosabb, ezt mindenki tartsa szem előtt.

Van tehát hajónk, vannak embereink és most már harcolni is tudunk, mi a következő lépés? Nem árt némi pénzt és hírnevet szerezni. Ehhez néhány ellenséges hajó kifosztásával juthatunk hozzá. Mikor már kellő számú emberünk is akad, akkor elkezdhetünk gondolkodni komolyabb városok elfoglalásán és kifosztásán. Ehhez kb. 300-nál is több ember kell, és nem árt némi stratégiai érzék. Várost csak akkor tudunk megtámadni, ha előtte az azt birtokló nemzet hajóit folytonosan zaklattuk. Ezzel mondjuk vigyázzunk, mert ha szisztematikusan egy ország hajóit kezdjük támadni, akkor vadászokat küldhetnek ellenünk, amikkel sok bajunk lehet. Én például a Brit Birodalom közepén kezdtem zaklatni az angolokat, akik olyan vadászrajt küldtek ki, mely pillanatok alatt őrölte fel a korábban stabil anyagi és emberi erőforrásaimat. Nem kis fáradságomban került, mire sikerült őket megtörni. (Később bosszúból kikergettem őket a térségből hosszú harcok után.) A lényeg, hogy miután egy város ellenségünk lett és ki akarunk oda kötni, akkor megjelenik a lehetőség az elfoglalásra. Érdekesség, hogy behatolhatunk éjjel is! Ekkor egyedül mehetünk, egyfajta Metal Gear Solid módban. A lényeg, hogy ne vegyenek észre minket és úgy jussunk el a végcélig. Csata esetén először mérjük fel az erőviszonyokat. Nem érdemes kétszeres túlerőben lévő városnak nekimenni. Tartsuk észben azt is, hogy a városok profi reguláris hadsereggel küzdenek, melyet sokszor csak jelentős számbeli főlénnyel tud a mi kalózcsapatunk felülmúlni. Érdemes ezért csak túlerőben támadni. Mielőtt nekiesnénk egy városnak, kicsit puhítsuk meg. Minden város közelében találhatunk indián településeket. Ezekkel egyrészt kereskedni lehet, de tudjuk őket lázítani is. A törzsfőnökkel kell beszélnünk, akinek megadhatjuk, hogy mely város ellen küldje csapatait. Például én így foglaltam el Havannát, Kubában ugyanis nagyon sok az indián település, akiket egytől-egyig fellázítottam Havanna ellen. Így a város védőserege az indián invázió után 400-ról kb. 100 főre esett vissza, amit már simán le tudtam verni egy 250-es sereggel. Néha itt is sor kerül párbajra, de általában harcolni kell csapatainkkal. A városokért vívott csaták a szárazföldön mennek úgy, mint egy táblás stratégiai játékban. Itt nagyon fontos a terep, pld. az erdők, magaslatok, kövek kihasználása. Erdőben lévő csapatot nagyon nehéz kifüstölni. Azt mondtam ugyan, hogy számít a túlerő, de ha ügyesen taktikázunk a terepen, akkor még nagyobb seregeket is megverhetünk erőviszonyoktól függetlenül. (Nem tagadom, hogy én inkább a nyers erő híve vagyok, mint a hosszas taktikának, de ez játékosfüggő.) Miután megfutamítottuk az ellenfelet, bezsebelhetjük a jelentős zsákmányt (aranyat), majd dönthetünk, hogy mely nemzet kormányzóját ültetjük a városvezető székébe. Ő természetesen hálás lesz nekünk, érdemes is rögtön beszélni vele. Csak azt hiányoltam, hogy nem lehet az elfoglalt várost saját hazánkká tenni, és úgy bekebelezni, ezzel egy kalózbirodalmat építeni. Így marad a szolgálat, ami azért így is elég jó tud lenni. Én például felvirágoztattam a németeket, ami meglehetősen érdekes látvány volt, tekintve, hogy a valóságban soha nem tudtak ilyen hatékonyan gyarmatosítani. Ez a gyakorlatban is meglátszott, mivel egyre több német kereskedelmi- és hadihajó jelent meg, míg végül behálózták a teljes karibi térséget.

Persze aki a történettel akar haladni, az sem marad hoppon. Egy kis tájékozódással egészen sok információt gyűjthetünk be, köztük sok-sok küldetéssel. Sokszor amolyan nyomozós detektív stílusúvá válik az anyag. A kapott küldetéseket a Start megnyomása után, a Quest résznél láthatjuk. Az egyetlen gond, hogy itt ugyan a térképen jelölve vannak a felkeresendő helyszínek, ám sokszor a térkép mérete miatt nem egyértelmű, hova kell menni. Ez főleg az elején zavaró. A kereskedésen és a küldetésen kívül vadászhatunk hírhedt kalózokra jutalomért, vagy épp szolgálhatunk szerzetes és egyéb keresztény rendeket. Érdemes megkeresni a különböző specialista matrózokat, akik extra képességekhez jutatnak minket (regeneráció, jobb és több kaja).

A játék összességében nagyon eltalált, kellően összetett és hangulatos. Tökéletesen hozza azt a szintet, amit a Sid Meier játékoktól elvárhatunk és amiről az elején beszéltem. Ez azt jelenti, hogy ha elkezdünk vele nyomulni, akkor szinte lehetetlen letenni. Folyamatosan érezni fogjuk a késztetést a folytatásra, újabb harcokra vagy épp egy kis kalandozásra. Talán furcsa módon pont ebben találjuk a játék hibáját is. Az elején, mikor nekifogunk elkap a hév. Egy-két hétig nyomjuk ezerrel, minden más játékot félredobva, ám egyszer csak hirtelen, nem várt módon bekövetkezik a kiégés. Egyik pillanatról a másikra már nem is fog érdekelni a game, pedig addig majd megvesztél érte. A Pirates! pontosan ilyen produktum, de ez nem baj. Pihentetni kell, aztán újra elővenni.

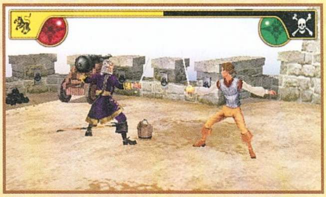
A cucc grafikailag kb. közepes szintet üt meg. Csak az zavart benne, hogy sokszor erőteljesen látszik, hogy PC-s konverzióról van szó. A kontúrokon és a textúrákon lehet ezt jól megfigyelni. Volt egy-két apró bug is, pld. mikor az ellenség hajói átmasíroztak a szigeteken. Ezenfelül csak egy hibát találtam, a játék túl sokat tölt.

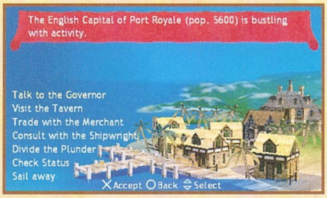
A zenék hangulatosak voltak, hamar bemásznak az ember fejébe és nem távoznak onnan. Néha érthetetlen módon elhallgattak, ez lehet, hogy bug, bár nem biztos. A hangok is jók, igaz a beszélgetések halandzsa nyelven mennek (mint a Sims-ben), de épp ezért hangulatosak és humorosak.

Összességében elégedett voltam az anyaggal. Napokig képes volt kikapcsolni, teljesen kizártam vele a külvilágot. Minden játékosnak ajánlom, aki szereti a mélyebb, komplexebb szórakozást nyújtó anyagokat.

V. Miki









MARTIN BELESZÓL!

A régmúlt, dicső idők komplexitását idéző játék, amely bizonyára emészthetetlen lesz sokak számára egy olyan korban, amikor a tizensokezer forintos anyagok döntő többsége egy, maximum két nap alatt végigjátszható. Anélkül, hogy bárkit is meg akarnék bántani, azt kell mondanom, a Pirates!-hez kell egy bizonyos érettség. Olyan gamer kell hozzá, aki szívesen beleveti magát egy több száz oldalas, lexikon méretű regény elolvasásába is. Miki nem beszélt a multiplayer lehetőségről – van az is, akár négy játékos részvételével.

SID MEIER'S PIRATES!

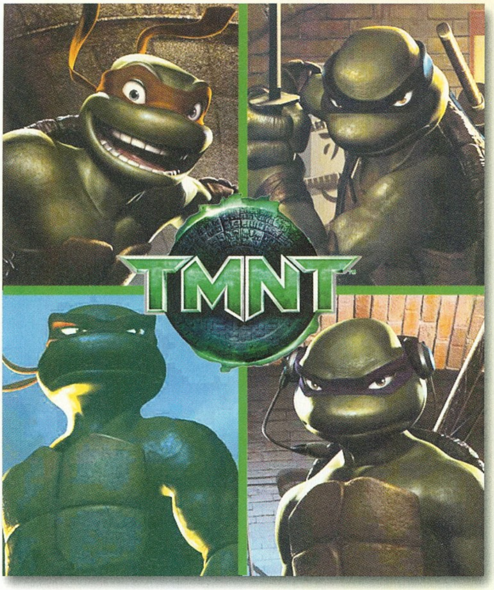
2K / FULLFAT
MÁS VERZIÓ: XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 4 játékos, wifi

✔ összetett, hangulatos kikapcsolódást nyújt
X ha egyszer megunod, nem veszed elő többet, sokat tölt

8.5 pont







Sejtettem, hogy nem ez lesz az év játéka, de ennyire ócska adaptációra azért nem számítottam. Eleve gyanús volt, hogy nincs bevezető videó, hanem a mozifilmből kivágott és feliratozott állóképekkel próbálnak vázolni valami történetet. Sikertelenül. A TMNT hordozható mutációi, a DS és PSP verziók kritikán alulira sikerültek. Anti-platformer büntetés – nagyjából így tudnám jellemezni. A kontextszenzitív platformer részek teljesen nevetségesek; a háztetőkön balra, jobbra és előre tudunk ugrálni, mindig a megfelelő gomb megnyomásával, teljesen automatikusan. Csak a jó irányt kell eltalálni, a többi megy magától. Ami a harcot illeti: őrült gombnyomogatás, a teknőcök speckói nincsenek kidolgozva, késnek a rúgások, de legalább kevés ellenféllel találkozunk. A játékban fellelhető 15 misszió elsősorban medálgyűjtögetésre van kihegyezve, minél több medált gyűjtesz, annál jobb lesz neked. De hogy ne menjen teljesen pocsékba ez a fél oldal, álljon itt valami olyasmi, amire talán a kedves kollégák nem térnek ki a jelen újságban fellelhető összes többi TMNT tesztben. Szóval, tudjátok-e, kikről vannak elnevezve a Tini Nindzsa Teknőcök? Természetesen Szecska-mester kedvenc művészeiről. De kik voltak ők, és mikor éltek? Az 576 Konzol művészettörténet rovatából (az internet támogatásával) most ezt is megtudhatjátok:

Donatello (1386-1466) a szobrászat megújítója. Legfontosabb alkotásai a görög klasszikus kor emberábrázolását felelevenítő bronz Dávid szobor, a firenzei dóm énekkarzatának puttókkal díszített domborműves mellvédje és Gattamelata zsoldosvezér lovasszobra Padovában.

Leonardo di ser Piero da Vinci (1452–1519) itáliai származású polihisztor, azaz: festő, tudós, matematikus, hadmérnök, feltaláló, anatómus, szobrász, építész, zeneszerző, költő és író. Leonardót sokszor nevezik a reneszánsz-ember őstípusának. Az egyik legnagyobb festőnek tartják, és talán ő volt minden idők legműveltebb embere is. Leghíresebb festményei az *Utolsó vacsora* és egy firenzei kereskedő feleségének arcképe, a *Mona Lisa*.

Michelangelo Buonarroti (1475-1564) a század legnagyobb és legeredetibb művészegyénisége. Neveltetése és látásmódja szerint elsősorban szobrász volt, de felülmúlhatatlan remekművekkel gazdagította a festészetet és az építészetet is. Szoborszerűen plasztikus épületeit a fény-árnyék játéka gazdagítja festői hatásúvá. Építészi munkásságának legjelentősebb emlékei a firenzei Sagrestia Nuova, Rómában a San Pietro és a piazza di Campidoglio együttese.

Raphael Sanzio, avagy Raffaello (1483–1520) szintén festő és építész mester volt, az olasz reneszánsz kiválósága. Műveit hosszasan lehetne sorolni.

Végül egy utolsó mondat a játékról: csak a legvégső esetben vedd meg, egy pillanatig sem szórakoztató! Válaszd valamelyik nagykonzolos verziót!

Stiletto

TMNT

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: X360, PS2, PS3, GC, GBA, DS, WII

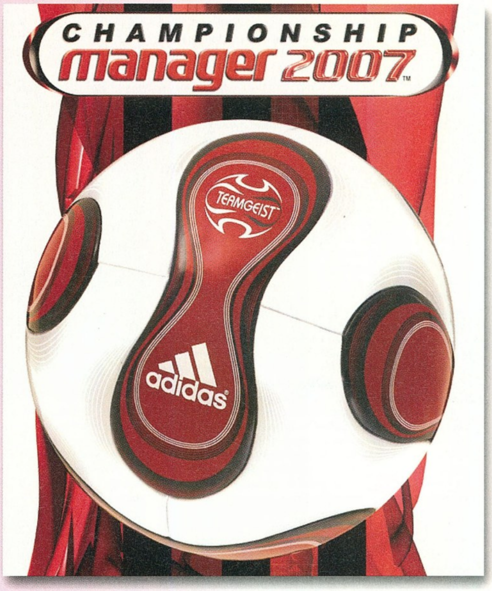
grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	elmegy
hangulat:	siralmas

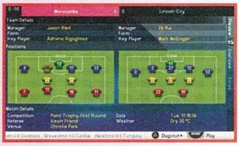
1 játékos (1 - 2 ad-hoc), wifi
mentés 320 kb

✔ újra tmnt a moziban
X a kezelés, a grafika, minden

3 pont

KVÍZBAJNOKSÁG









Micsoda öröm, kezemben a **Championship Manager 2007**! Szépen feszít a dobozában, legszívesebben ki sem bontanám, ó nem! Inkább adnám el, amilyen gyorsan csak tudom. De nem tehetem, mert tesztelésen jár nálam a drága. Kénytelen vagyok kibontani, elindítani, és legalább egy kicsit úgy tenni, mintha érdekelne, és képes lennék játszani vele. Tudjátok, nekem ezek a manager játékok mindig akkora problémát okoznak, mintha most tíz évvel az érettségi után hirtelen matekdolgozatot kellene írnom többismeretlenes egyenletekből. Puskázás persze kizárt, annyira új a game, hogy a neten nincsenek még értékelések a PSP verzióról. Mondtam is Martinnak, hogy a kedves olvasók meg fognak ezért lincselni engem, de aztán belegondoltam, hogy ugyan, mégis ki a túrót érdekel ez a játék. De tényleg, kit? És az a valaki vajon nem tud-e már róla mindent a netes fórumoknak köszönhetően? Merthogy angolból nyilván penge, ha ezzel akar játszani. Ha meg az illetőnek pont nincs internete, hát legalább a kedvenc újságjában szóltak, hogy létezik ilyen is. Legyen boldog ennyivel. Egyébként meg lassan a testtel, mert a CM 2007 fele annyira sem tűnik játszhatónak, mint például a Sega által kiadott Football Manager 2007, ami már önmagában a letisztult, dizájnos, jól áttekinthető menüje miatt is szeretni való volt. A CM 2007 nem az. Túlzsúfolt a képernyő, nehéz átlátni a gombkiosztást és csúnya is. A többi jellemző szokásosnak mondható: választott csapatunk edzőjeként 2 fő játékmódot találunk, egy nyílt befejezésű karriermódot és egy challenge sorozatot, ahol számos feladattal és trükkös szituációkkal gyűlik meg a bajunk. Meglepő de szimpatikus ötlet, hogy a játék tesztkérdésekkel indít, s ha jól láttam, a későbbiekben is feldob időnként ilyen kvíz szerű paneleket. Tetszett például az a kérdés (talán, mert tudtam rá a választ), hogy mi a bíró kötelessége, ha a gólt lövő játékos örömében leveszi a pólóját? A: piros lapot ad, B: sárga lapot ad, C: szóbeli figyelmeztetésben részesíti. Mindezek alapján én az elmúlt évek tapasztalatából okulva betippelek egy 6-ost az értékelőbe, de akit esetleg ez a teszt nem győzött meg, látogasson el a www.championshipmanager.co.uk oldalra, ott talál további információkat. Habár szívem szerint én inkább egy másik focis oldalt ajánlok figyelmetekbe: www.robocup.org, az éves robotfoci bajnokság hivatalos oldala. Ne feledjétek, ez a század jó eséllyel a robotok évszázada lesz. Egy új világ kapujában állunk. Hogy *Szép új világ* lesz-e, csak rajtunk múlik.

Stiletto

CHAMPIONSHIP MANAGER 2007

EIDOS
MÁS VERZIÓ: PS2, X360

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1 játékos
mentés 640 kb

✔ a műfaj kedvelői nem panaszkodhatnak a psp-s kínálatra
X túlzsúfolt képernyő

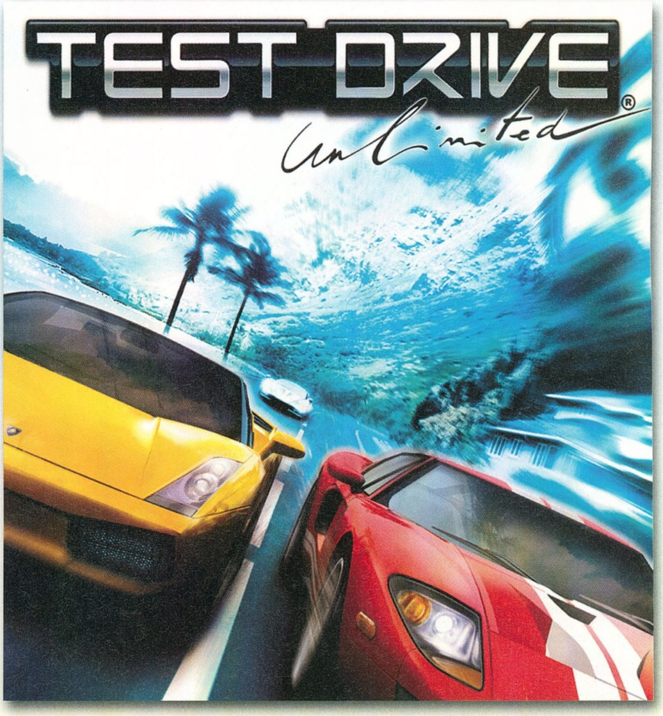
6 pont

MEGBUKOTT A TESZTEN?









Nevezzetek maradinak, de nekem a Test Drive még mindig az 1987-ben kiadott, forradalmi, szerpentines, belső nézetű autózást jelenti, s nem ezt a Hawaii-freedom feelinget. Tisztában vagyok vele, hogy Xbox 360-on nagyot pukkant az Unlimited, s hogy ez az első MOOR, azaz *massively open online racer*, ami elmossa a határt single és multi játékmódok között. Sőt, az sem kerülte el figyelmemet, hogy a készítők lemodellezték Oahu szigetét (Hawaii), amin több száz kilométert furikázhatunk szabadon, és vezeték nélküli internet birtokában valós ellenfelekkel mérhetjük össze lóerőinket. Ez mind szép és jó, de hiányzott belőle valami már 360-on is, nemhogy PSP-n. Képzelhetitek, ez az átirat nagyjából olyan, mint egy csirkecomb, amiről lerágták az összes húst, de büszkén hirdetik, hogy a váza ugyanaz maradt!

Indítsuk el a játékot. Mi történik? Semmi. A fekete képernyő szemlélésének hosszadalmas másodpercei után végre életjel mutat a progi, hurrá! A menü viszont csalódást okoz, mert abból az aljas fajtából való, amelyiknél nem tudod eldönteni, hogy épp melyik gomb van kijelölve; az, amelyiket meg akarod nyomni, vagy pont a másik? Jó, mindegy, elindultunk valahogy. Kapunk egy kérdést: Go Online? Most nem, majd később, épp nincs wifi a közelben. Bevezető videó következik: repülünk Oahu szigetére. Hogy minek, az nem derül ki, de úgy tűnik, mintha jönne valami sztori. Hiú ábránd, nem jön. Ha az online móduszt és a bejárható nagy terepet nem számoljuk, teljesen átlagos játékkal van dolgunk. Sztenderd versenyekre nevezhetünk, checkpointot kapuk, gyorsasági futamok, stb. Sebességre és úttartásra ügyelni kell, a kanyarok ugyanis eléggé becsapósak. Igaz, jelzi őket előre a GPS, de szabad szemmel csak az utolsó pillanatban válnak láthatóvá (legalábbis belső nézetben), amikor rendszerint már késő, és röpülünk ki a fűre, ahol jó érzékkel el van helyezve egy-egy ház, korlát vagy bokor, ami garantáltan nullára lassít. Egyszerűen nevetséges, hogy akár kétszázas tempóról is állóra fékez egy bokor.

Oahu szigetén a navigációt térkép segíti. Ezt úgy kell elképzelni, mint a Google Earth alkalmazást, amin rá lehet zoomolni a sziget bármely pontjára. A gyakorlatban viszont bosszantó töltögetéssel jár a térkép használata, és csúnya látvánnyal, ahogy a képkockákat lajhár tempóban kipakolja a program. Talán memóriakártyáról gyorsabban végzi a műveletet, na de kártyáról nem játszunk, ugye! A térképen ikonok jelzik a fellelhető versenyeket, autó-kereskedéseket, stb. Az ikonok teleport funkciót is ellátnak, de csak azok, amiket már egyszer felfedeztünk. Ha új ikon jelenik meg, előbb el kell autózni odáig, hogy később igénybe vehessük a teleportot.

A fő szenzációt még mindig a netes multi jelenti, de a 360-as verzióhoz képest számos online opciónak búcsút inthetünk. Eltűntek a klánokhoz hasonló autóklubok és a játékosok által kreált versenyek. Ettől függetlenül az online mód még mindig szerves részét képezi a programnak, nem csupán egy külön menüpont, mint a legtöbb játéknál. Nem, itt már indításakor csatlakozhatunk a netre. Onnantól majdnem minden ugyanaz, mint szingliben, csak például új ikonok tűnnek fel, amik a multi versenyeket jelzik. De hogy kellően negatív maradjak; az sem túl meggyőző, hogy multiban maximum 4 játékos mérkőzhet egymás ellen. Ez igaz Ad-Hoc és Infrastructure futamokra egyaránt. Game sharing nincs, vagyis Ad-Hocnál mindenki hozza a saját kópiáját. Infrastructure módban hús-vér játékosokkal az utakon találkozhatunk, rájuk lehet villogni, és elhívni egy szimpla, azonnali versenyre. Bonyolultabb versenyeket sajnos nem tudunk feltölteni és megosztani másokkal (mint 360-on). A hálóra csatlakozva első pillantásra igen népesnek tűnik a sziget, mert folyamatosan sokan mozognak rajta. De ebben is van becsapás, mert valami érthetetlen és béna megoldás okán a program random pakolgatja az online jelenlévőket. Ha látunk valakit előttünk menni az úton, az nem biztos, hogy fél perc múlva is ott lesz. Előfordul, hogy egyszerűen eltűnik a szemünk elől. Szerencsére lehet barátlistát szerkeszteni, de ez is macerás ügy, mert később nehéz rátalálni a haverokra.

A játék célja versenyről-versenyre járni, a keresett pénzből pedig új autókat és házakat venni. Utóbbinak nincs sok értelme, a házakat nem tudjuk belakni, vagy áthívni a szomszéd szöszit egy medencés partira. Az autók fejlesztgetése és festegetése korlátozott. A konzolos és PC-s verziók missziói (pl. modellek vagy stopposok furikázása) és avatar rendszerét nem találtam, helyettük van egy kredit alapú, kudos szisztémához hasonlatos pontozó rendszer, ami nemcsak a nyert versenyeket díjazza, hanem a drifteléseket és ugratásokat is, meg biztos még sok egyebet. Megfelelő mennyiségű pontnál új pályák nyílnak meg, juhé!

A **Test Drive Unlimited** külföldi értékeléseit olvasva feltűnt, hogy a jogosan hangoztatott kritikák ellenére is egészen hízelgő pontszámokkal illetik a játékot. Becsületesen felsorolják az elhallgathatatlan hibákat, majd a végső konklúzióban – mintha nem szapulták volna végig – adnak rá egy 8-as közeli pontszámot. Hát, szerintem 6-ot is csak jóindulattal ér meg. Átlagoltam a békesség kedvéért, így maradjunk egy hetesben... Oké, az autók vezethetőségével nincs baj, tényleg finoman kezelhetők. De mit mondjak a grafikáról? Gondoljatok csak bele, a játék eredetije Xbox 360-as! Elefánttal mérjük össze egy egér erejét? Amit a PSP verzióról pozitívumként ki merek jelenteni, az a sziget lenyűgöző mérete. Valóban keresztbe-kasul bejárhatjuk, anélkül, hogy észrevehetően töltene vagy akadozna a program. Töltőképernyő tehát nincs, cserébe viszont borzasztóan silány a környezet. Csupasz fák, csupasz épületek, semmitmondó tájak, unalmas atmoszféra, alacsony textúrák, recézett élek. Jellegtelen az egész! Ráadásul, amikor frontálisan ütközünk, a szembejövő úgy lepattan a szélvédőnkről, mint egy pehelykönnyű alumínium doboz. A '87-es eredetiben legalább a szélvédő berepedt karambolnál! Valószínűleg sokaknak fog örömteli órákat szerezni a PSP-s Unlimited, de számomra ez akkor sem egy igazi Test Drive, hanem csak egy átlagos, a középesnél valamivel jobban teljesítő autós game.

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Tanácstalanul tárom szét a kezem, ugyanis az egyetlen tesztpéldány még azelőtt Stilhez került, hogy én kipróbálhattam volna. Én is marhára kíváncsi vagyok, a hat vagy a nyolc pont reális a TDU PSP-s verziójának értékelésekor. A képeken nem csúnya, látni kéne mozgásban, és kéne adni neki egy pár napot, hogy megmutassa, mit tud...

TEST DRIVE UNLIMITED

ATARI
MÁS VERZIÓ: X360, PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos (1 - 4 ad-hoc)
mentés 384 kb

✔ szabadon bejárható sziget, online multi
X erőltetett átirat

7 pont

PIKACHU LITE



12 évvel ezelőtt csupán egy multiorientált GameBoy szerepjátékként kezdte, aztán két esztendővel később olyan növekedésnek indult, melynek köszönhetően napjaink második legnagyobb videojáték franchise-a. A Satoshi Tajiri által kreált Pokémon igazi fejőstehén, amely végtelenül egyszerű alapjaival nem csak számos remek játékot, de egy olyan médiabirodalmat is életre keltett, amely már kitermelte a maga kis saját piaci szegmensét mangáival, anime filmjeivel, könyveivel és kártyáival. A Pokémon a mai napig bezárólag megközelítőleg 160 millió példányban fogyott, és ez csak a szoftverrészleg – ezek után meglepő, ha koncra éhesen feltűnik az éji vad, azzal a vággyal, hogy ha már nem tud kihasítani egy szeletet a tortából, akkor inkább süt magának egy sütit? A *Disney* megpróbálta – a **Spectrobes** univerzum terveik szerint olyan ismert és népszerű lesz vagy lehet, mint az ázsiai előd: sikeres a start?

MINDEN KEZDET NEHÉZ...

Rallen és Jeena kalandja pedig jól indul. A két bolygóközi őrszem egy titokzatos és kissé zörejes vészjelzést fog egy mentőkapszulából valahonnét a távoli űrből. Kötelességüket teljesítve a két ifjú azonnal beindítja a hajtóműveket, hogy a jeleket visszakövetve megtalálják a sztázisba helyezett ismeretlen férfit – ahogy az lenni szokott, az ismeretlen életre kel, elmesélve bolygójának pusztulását amit egy háborúra éhező faj, a Krawlok támadása okozott. A Krawlok lényegében elpusztíthatatlanok, ellenük csak egy fegyver hatásos, ezek lennének a Spectróbok. A feladat innentől fogva egyértelmű, bejárni a galaxist és összeszedni a létező legtöbb spectróbot, hogy aztán a Krawloknak nyoma se maradjon. Uccu neki!

Mik azok a spectróbok? Olyan ősi kreatúrák, melyek fosszíliákból áshatóak elő. Három formájuk ismert: gyermek, felnőtt és kialakult. A három forma három eltérő kasztot képvisel, a gyermekek csak további spectróbokat és tárgyakat tudnak kiásni a földből, így harcképtelenek. A második grupp keresőképességét elveszítve vesz majd részt a csatákban, míg a kialakultak a faj csúcsát képezik, hihetetlen erejükkel a legfélelmetesebb ellenfelet is kettészakítják. A játék elején Rallen mindösszesen kettő lénnyel rendelkezik, ám a Pokémontól eltérően az újabbakat nem találni, hanem kiásni kell. A fosszíliák kiásása egyszerű, de kockázatos, az időre menő ásás során az is előfordulhat, hogy a lelet megsemmisül és így vele együtt a spectrób is a semmibe vész. A földből még ásványok és úgynevezett kockák is kiáshatóak, az ásványok a spectróbok továbbfejlesztéséhez jönnek jól: a lényeket egy inkubátorba helyezve és energiaellátásukról folyamatosan gondoskodva veszik fel az eggyel magasabb formát. A kockák jóval nagyobb szerephez jutnak, segítségükkel vadonatúj képességek, sőt, teljes játékmódok nyithatóak meg – ilyen például a wifi kártyarendszer, melyen által az alapjátékban nem elérhető spectróbok vásárolhatóak vagy cserélhetőek. Érdemes elmerülni a wifi módozatban, mivel az itt elérhető kreatúrák lényegesen erősebbek, mint a sztoriban szereplők.

MARTIN BELESZÓL!

Nem szeretem a japánnak látszani akaró, de ugyanakkor a tipikus japán debilitást látványosan mellőző nyugati angyagokat: a rajzfilmeket se, meg a játékokat se. Olyan szánalmas ez az egész, mint a kínai étteremben feltálalt szecsuáni csirke sült krumplival. Számomra. Mert ha nem lenne az ilyen stuffoknak piaca, bizonyára nem mennének a rajzfilmcsatornákon tucatszám az ál-japán sorozatok, és nem lennének ilyen játékok sem...

Mint az kitalálható, a játék gerincét a harcok képezik, ám pont itt vérzik el a Spectrobes: a rendszer bugyuta, ötlettelen és néha hihetetlenül idegesítő. Rallen gyenge lévén inkább a bal és a jobb oldalára pakolható, maximum két spectróbbal indulhat pofozkodni. Az egész lényegében egy hack'n slash csak épp borzalmasan kicsi játéktéren, korlátozott lehetőségekkel. Az egyetlen támadási forma és az ismétlődő ellenfelek korántsem segítenek feldobni a monotonitást, amely kitöltené a tárgyak és lények keresgélése közti hosszú-hosszú perceket vagy órákat.

CSAK BARÁTOK

A Spectrobes technikailag nem brillírozik: a DS képességei az érintőképernyő tekintetében lényegében csak az ásás során kerülnek kihasználásra, valamint a borzalmasan felépített menüben való navigáláskor. A spectróbok életre keltésénél ugyan használni kell a mikrofont, de ott is éppen elég csak ráfújni, sem mint bugyuta dalokat énekelni, mint azt a játék megkövetelné. Sajnos a harmadik dimenzió és a hardver limitált eszköztára miatt a terepek szinte konganak az ürességtől, minden bolygó olyan, mintha egy hegyekkel körülvett hatalmas mező lenne, időnként elszórt tárgyakkal. Bár a mind a két képernyőn elterülő játéktér ötletes és látványos, talán jobb lett volna ez esetben egy fix térképet vagy menüt az egyikre rakni, pont, mint a Castlevania esetében.

Van potenciál a Spectrobes-ban, méghozzá nem is kevés, a Disney érezhetően megpróbálta megoldani a Pokémon néhány kötöttségéből eredő problémát, ráadásul a világ és a környezet is jóval élvezetesebb, mint a Nintendo mesevilága, de az nyilvánvaló, hogy a játéknak még kellett volna jó pár hónapnyi fejlesztési idő, vagy talán egy másik platform. A Spectrobes sikeres lesz, ehhez kétség sem férhet, csak nem a videojáték, hanem a hozzá kapcsolódó tucatnyi termék miatt. Szeretettel várjuk a folytatást, ha lehet, akkor Wii-re!

Wilson





SPECTROBES

DISNEY / JUPITER
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

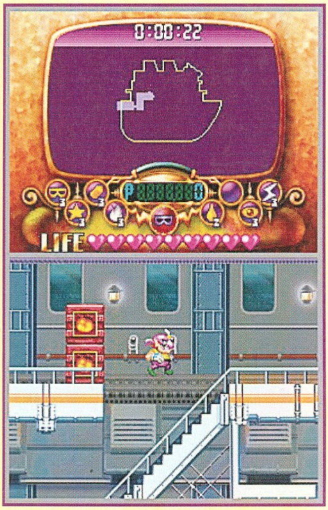
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

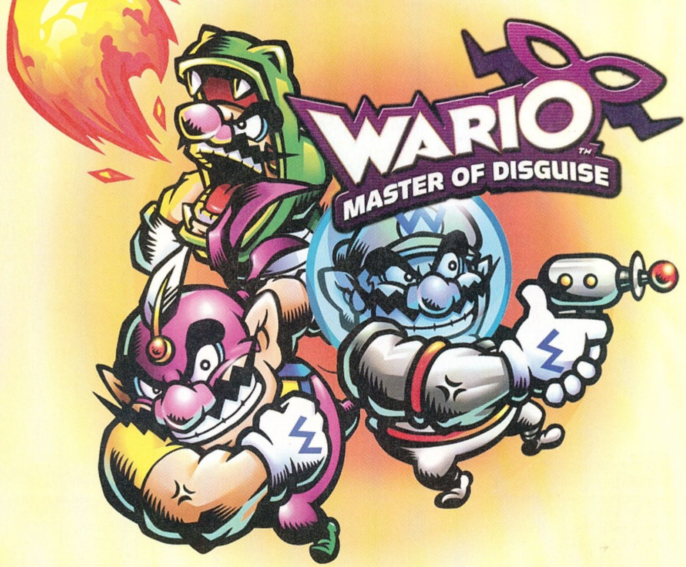
1-16 játékos, wifi

✔ rendkívül tartalmas
X technikai korlátok és játékmechanikai gondok

6 pont

PORONDMESTER TOLVAJRUHÁBAN





Vannak játékok, melyek késnek – no ne az olyan maratoni fejlesztésekre tessék gondolni, mint a Prey, a Duke Nukem Forever vagy a Half-Life 2. Talán nem is a késés, hanem az eltévesztett idősík a megfelelőbb kifejezés. A **Wario: Master of Disguise** pontosan ilyen. Ha a DS megjelenésével egy időben jön ki, akkor minden bizonnyal nagyobbat szól, de most inkább csak egy csendes sikolyként tűnik el az éj sötétjében.

A TRIPLA NULLÁS ÜGYNÖK

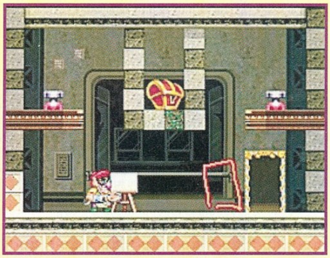
A Master of Disguise visszanyúlás a gyökerekhez – bár Wario manapság mint az őrült minijáték gyűjtemény porondmestereként ismert, karrierjét mint platformhős (vagy: *antihős*) kezdte és folytatta is egészen négy epizódon át, hosszú pihenő után akasztva le ismét a kalandor kalapot a szögről. Wario szokásához híven démoni kacagásával kergeti ki a világból ezúttal egy rivális tolvajt, a „Rózsaszín Szelet”, miután tévézés közben valami misztikus erő segítségével egyenesen az éppen sugárzott adás világába kerül. Személyiségét nem meghazudtolva első körben ellopja a rivális varázspálcáját, majd a nyúlcipőt felkapva felkerekedik, hogy a világ mint a legtrükkösebb tolvajt ismerje el.

Hasonlóan a Wario Land sorozathoz az MoD is az átváltozásról és Wario számtalan alakjának aktiválásáról szól: a lenyúlt varázspálca beszél, tanácsokat ad, nem mellesleg képes arra, hogy a semmiből speciális öltözeteket húzzon a Wario bajsza alatti területre. Az öltözékek listája és az általuk nyújtott képességek igencsak széles skálán mozognak: Wario lehet artista, kozmonauta, géniusz, kapitány, sárkány és még jó pár egyéb foglalkozást is űzhet. A Castlevania és a Metroid nyomdokain haladó pályatervezés miatt minden képességet máshol és máshol kell használni, de mivel alapjáraton csak egy, maximum két darab uniformis van hősünk birtokában, ezért minden folyosó felderítése csak a játék végén az újbóli próbálkozás során történhet meg. Milyen helyzetekben jön jól az átváltozás? Például ha egy elérhetetlen magasságban lévő tárgyat kell megszerezni (a kozmonauta hátára rakéták vannak szerelve), vagy egy rejtett bejáratot kell felkutatni (géniuszt ide!), esetleg ripityára kell lőni egy egész galambsereget. A baj csupán az, hogy a gúnyák felhúzása az érintőképernyőre rajzolt ábrákkal lehetséges, a rajzértelmezés viszont nem a rendszer erőssége. Olyannyira nem, hogy a stylus egyszeri érintése a támadással egyenlő, így ha az ember nem tartja végig a képernyőn a tollat, nem azt a végeredményt láthatja, amire vágyik. A későbbi öltözetek lerajzolandó jelei bonyolultságuk miatt pláne nem játékosbarát módszerrel kerültek megvalósításra, így a legtöbb esetben nem a Wario elé tornyosuló akadályok, hanem maga az irányítás jelenti a problémát. Érthetetlen, hogy miért nem lehetett a gombokat használni, főleg ha azt nézzük, hogy a stílus más képviselőinek milyen jól és látványosan ment – a stylus-nak értelme csak az egyes ládák kinyitásához szükséges minijátékoknál lenne, ha azok nem lennének annyira ötlettelen és sótlan nüánszok, mint egy tárgy végigvitele egy pallón vagy egy minipuzzle kirakása. Az érintőképernyő funkciója ezzel gyakorlatilag ki is merült, éppen ezért tűnik inkább első generációs játéknak, sem mint kiforrott DS címnek.

Nem csak ez, de a pályatervezés is súlyos gondokkal küszködik, a sablonalagutak és sablonfolyosókhoz végtelenül egyszerű, Nintendo platformerektől szokatlanul könnyű, akadályt nem jelentő layout párosul, gyakorlatilag minimális kihívást nyújtva ezzel még a legtapasztalatlanabb platformrajongó számára is. Grafikus szempontból sem parádés a végeredmény. Mivel a kétdimenzionális megjelenítés csúcsát már láthattuk a platformon többek között a Castlevania és a Yoshi sorozat jóvoltából, ezért kifejezetten dühítő, hogy ennyire statikus, mozgó elemeket szinte teljesen nélkülöző (bár színekben bővelkedő) és a GBA szintet karcoló szokványos látványvilággal került ábrázolásra Wario legújabb kalandja. Zeneileg és hangeffektek terén sem szólhatnak a fanfárok, mivel a dialógusok nem kaptak szinkront, ezért Wario csak a jellegzetes kacagását hallatja. A Wario: Master of Disguise korántsem rossz játék, megvannak a maga pillanatai, ám a súlyos hibákkal küzdő rajzértelmezés, az érintőképernyő hevenyészett használata és az erőltetett missióstruktúra miatt középszerű, felejthető játék. Ha DS és platformer, akkor még mindig egyértelműen a New Super Mario Bros a nyerő!

Wilson





MARTIN BELESZÓL!

A kutyafáját, én jobban örültem volna, ha valami Yoshi's Island szintű okosságot tolnak az arcomba Wario főszereplésével, aki ráadásul egy tök cool, gizda, igazi cinikus figura, és nem mellékesen ő még be is jön nekem a Nintendo ikonjai közül. Egyszerűen HÜLYÉT KAPOK minden olyan programtól, ahol az irányítással való bénázás miatt nem tudok magára a játékra figyelni!

WARIO: MASTER OF DISGUISE

NINTENDO / SUZAK
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

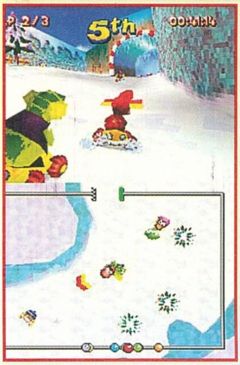
1 játékos

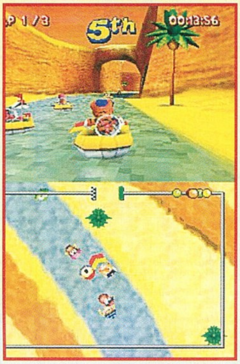
✔ hamisítatlan wario kaland
X középszerű, rossz érintőképernyő kezelés

6 pont

EZ A RARE MÁR NEM AZ A RARE







A legendás Microsoft-féle felvásárlás után a Rare kapcsolata a Nintendóval a hordozható konzolok piacára korlátozódott. Itt nincsen Microsoft masina (még), úgyhogy adta magát, hogy a Donkey Kong franchise nagy N64-es kivetülése DS-re is elérkezzen: ez lenne tehát a **Diddy Kong Racing DS**. A játékkal még a tesztelés előtt egy gyors próbát megejtettünk Kenny komával – az eredményt inkább egy kicsit később mesélnénk el, először kezdjük a single player játékmóddal. Kezdés után rögvest nekiugorhatunk egy gyors versenynek – itt azonban csak azokat a pályákat választhatjuk, amelyeket az Adventure módban megnyitottunk, így érdemesebb azzal kezdeni a barangolást. Hogy miért hívják kalandnak a játékmódot, az rögvest kiderül: a Rare jó(?) szokásához híven nem akart beállni a sorba, és a lineárisan nehezedő versenyeket nem egy menüpontból érjük el, hanem magunknak kell odakocsikázni – közben újabb és újabb kihívásokba botlunk, rengeteg gyűjthető extrával, bogyóval, lufival és érmével. Amint elkezdődik a verseny (melyben három eszköz szerepel: az autó, a repülőgépek és a motorcsónakok), egy erősen Mario Kart utánérzés fogad: a feladat elsőként áthaladni a célvonalon, aminek teljesítéséhez mindent bevethetünk. Power-upokból két fajta akad: van, amelyikkel ellenfeleinknek ártunk, és van, ami nekünk ad védelmet, vagy extra sebességet. Az ugratás és a farolás jelen van, ugyanúgy, ahogy a gyorsítók és a különféle természeti akadályok (tócsák, falak, mozgó akadályok) - minden a piros sipkás vízvezeték-szerelőhöz vezethető vissza. Az egyjátékos versenyek hamar unalomba fulladnak, éppen ezért érdemes szemügyre venni a multiplayer lehetőségeket is.

A kimerítő próba konklúziói: a Diddy Kong Racing DS egy rém gyenge próbálkozás, a power-upok ötlettelenek, az ideális ívet követve pedig állandósodik a távolság a játékosok között, így unalmas versenyeknek nézhetünk elébe. Az induláskor egy képzeletbeli kereket kell a stylus-szal tekerni az alsó képernyőn: ezzel állandó kapkodásra vagyunk ítélve, a játék további részében ugyanis nem lesz szükség az érintőképernyőre (csak néha egy-egy tárgy használatánál) – így erőltetettnek tűnik ez a megoldás is. Pozitívum viszont a masszív és folyamatos háromdimenziós grafikus motor. Ez a játék azonban így, a jelenlegi formájában csak a Rare-rajongóknak okozhat örömet, a multiplayer aspektusban a Mario Kart könnyedén kenterbe veri – ezt tessék vásárláskor figyelembe venni.

Oldern

DIDDY KONG RACING DS

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

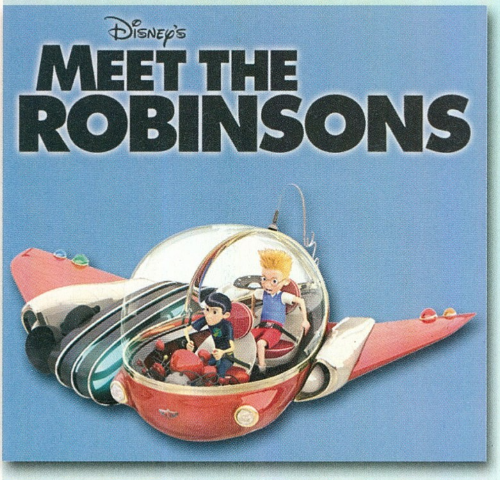
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos (8 online)

✔ érezni, hogy a rare készítette
X soványka multiplayer, hamar megunható

6.5 pont

ITT NINCS PÉNTEK







A híres filmes családokat könnyű megjegyezni, lehet rájuk alapozni. Voltak Simpsonék, Flinstonék, az Addams-féle kompánia is egészen ismertnek számít – a legújabb családnév, amit érdemes a trendeket követő olvasónak eltárolni, az a Robinson család – a Disney legújabb animációs filmjében ismerhetjük meg őket. Hogy a mozifilm története micsoda, azt sajnos nem tudom: nem tartozik mozijegy a tesztpéldányhoz (hallod, Martin? :) – a játék története viszont egészen aranyosnak mondható. Főhősünk egy fiatal Robinson-sarj, aki hibát hibára halmozván édesapja munkáját, egy időgépet gonosz kezekbe juttat, majd miközben megpróbálja visszaszerezni azt, megzavarja mindkét idősíkot, aztán hangya-robotok, vagy robot-hangyák lepik el a világokat. Eddig a pontig túl sok izgalmat nem tartogatna a game: és ekkor jött az a sokk, ami az irányítást kézhez kapva éri az embert: ez a játék gyönyörű! Lazán kipakoltak elénk a fejlesztők egy komplex 3D-s, egészen szép felbontású textúrákat akadozásmentesen mozgató motort – a ravaszokkal még a szabad kamerakezelést is ránk bízták. A játékmenet egyszerűen épül fel: főhősünk három gombra állíthatja be a különféle eszközeit (scanner, pisztoly, dezintegráló, és egyre erősebb masinák – van belőlük több tucatnyi), a felbukkanó ellenfeleket pedig aktív fegyver esetén az érintőképernyő adott pontjára bökve be is mérhetjük. Rutinos Zeldások előnyben: az ugrással sem kell majd bajlódnunk, a karakter automatikusan ugrik a megfelelő helyeken – feltéve, ha nincs éppen harcban. A móka abban rejlik, hogy az elpusztítandó tereptárgyak különféle alapanyagokat rejtenek magukban, melyekkel fejleszthetjük az összes meglévő fegyverünket, vagy bármikor újakat alkothatunk. Amennyire izgalmasan hangzik, pontosan annyira az: bár a csata menete hosszú távon picit unalmassá válhat, azért a változatos színvilágú és felépítésű helyszíneknek hála nyugodtan ajánlhatjuk ezt a játékot szinte bárkinek. A zenék is jóra sikeredtek: a DS kapacitásának megfelelően erősen butított minőségű melódiák szólalnak meg, de cserébe változatosak, és nem mennek az idegeinkre 5 perc után, ellentétben mondjuk Diddy Kong újabb versenyzős kalandjaival. Egyértelmű, hogy honnan merítettek a Robinson Család DS-változatának alkotói: Ratchet & Clank széria és Zelda – tették mindezt egészen minőségi módon, és egy szép grafikájú motorral –, ennél többet pedig egy ilyen átirattól aligha várhatnánk!

Oldern

MEET THE ROBINSONS

DISNEY
MÁS VERZIÓ: PS2, PSP, X360, GC, GBA, WII

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 - 2 játékos

✔ nem várt minőségű játékba ültetése a mozifilmnek
X hosszú távon azért még így is meg lehet unni

7 pont

NEM VETETTEK, NEM ARATTAK





A Harvest Moon 1997-es bemutatkozása óta sok víz lefolyt a Dunán, de van, ami nem változik – a Harvest Moon pontosan ilyen. Az újítani és forradalmit bemutatni képes játékok mindig nagy előnnyel indulnak, a HM pedig ilyen volt, hisz bátorkodott kitörni a bűvkörből, mely a drámára, az erőszakra és az akcióra épül. A HM pontosan az a kitekintés és kitörés a konvenciókból, melyre manapság nagy szükség lenne. Kellenek az olyan játékok, ahol nem kell embereket, démonokat és egyéb rondaságokat ölni, ahol nem kell a másik autóját a falhoz préselni és a szénszálas vázat elemeire robbantani, ahol nem kell 145 kilós felszereléssel a háton megmenteni az egész világot, természetesen teljesen egyedül, mint mindig. A HM ezt tökéletesen megadta, élvezető formában átültetve egy a nagy többség által alaposan lenézett foglalkozást: és még csak agyvelőt sem kellett ehhez szétloccsantani. A HM remek játék, de a hordozható változatok valahogy sosem sikerültek igazán – a **Harvest Moon DS**-re ez hatványozottan igaz.

L

A bajok körülbelül a nyitóképernyő és az első ingame jelenet között kezdődnek – bár a HM a talán a legjobb epizódként ismert Wonderful Life világában, a Nefelejts-völgyben játszódik, az ott látottak a lakókat leszámítva még csak nem is hasonlítanak arra a borzalomra, amely a DS változatban szerepel, mely megtöri az ősi hagyományt és konkrét történettel áll elő. Méghozzá milyennel: a Boszorkány Hercegnő szokásos gyermekded játékaival túllövi a célt egy másik dimenzióba taszítva az Aratás Istennőjét és 101 kis koboldját (sprite-ját). A feladat innentől adott, megmenteni a szerencsétleneket. Nem, ezt nem mi találtuk ki: nem kizárt, hogy a *Natsume* a tervezési fázis elején gombát keresni ment az erdőbe, mert józanul ilyet kitalálni és komolyan gondolni nem lehet, vagy legalábbis nem ajánlott.

A játékmenet alapjai – szerencsére – változatlanok, a kezdetekben ez alkalommal is adott egy farm, melyet a létező összes eszközt igénybe véve kellene felvirágoztatni. Mik az eszközök? Kapa, kasza és fakanál, továbbra is marad a növények ültetése, az állatok gondozása és a takarmány értékesítése vaskos pénzkötegekért. A helyükön maradtak a klasszikus fesztiválok, a főzőversenyek és a lovi, valamint a leglényegesebb elem, a párválasztás. A harminc évnyi játékidő jó szokáshoz híven lehetőséget ad az utódnemzésre és annak felnevelésére, így a HM rajongók e tekintetben megtalálhatják a számításukat. A struktúra és a feladatok lényegében változatlanok, a megfelelő egyensúly megtalálása az egyes munkafázisok között ebben az epizódban is a játékmenet kritikus pontjaként funkcionálnak, így ezen a ponton bátran kijelenthető, hogy a borzalmasan bugyuta történetet leszámítva HM DS remekül összerakott epizód – de nem az. *Nagyon nem.*

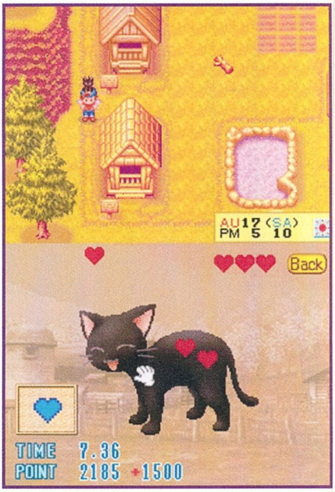
S

Minden Harvest Moon epizód a farm felvirágoztatása mellett a szocializációról, a falu lakóinak megismeréséről, barátságok kötéséről szól. Ez nem csak élvezetes, de elkerülhetetlen momentum is, hisz a termény eladása, a vetőmagok és egyéb kiegészítők vételezése személyesen történik: de nem a Harvest Moon DS-ben. Az az igazság, hogy a harminc év kihúzható úgy, hogy az ember ki sem teszi a lábát a pajta ajtaján, hisz telefonon át gyakorlatilag minden elintézhető, ez pedig szégyen és gyalázat, hiszen ezzel pont az egyik alappillér kerül lerombolásra. Hibák ezen felül akadnak még bőven, a HM DS érezhetően minimális fejlesztési idővel, rohamtempóban készült: nem elég, hogy szinte bitre pontosan úgy néz ki, mint a legutóbbi GBA epizód, de ennek tetejében még fityiszt mutat az érintőképernyőnek is. Az alsó kijelzőn gyakorlatilag egy egyszínű, barna hátterű menü terül el, az is borzalmasan sivár és ötlettelen megvalósításban. Használni különösebben nem is kell, körülbelül csak a mentéskor van értelme, minden más tökéletesen elérhető a gombok segítségével – állatot simogatni stylus-szal meg ki akar, ha az égvilágon semmi értelme?

D

Olybá tűnik, hogy a Harvest Moon DS sem az az epizód, amely remekül át tudná ültetni a Harvest Moon mechanikát hordozható formába. A rohamtempó sosem tesz jót egy projectnek, főleg ha egy olyan méretű fejlesztésről van szó, mint a HM: a borzalmasan bugyuta történet, a hermetikusan lezárt játéktér és a platform képességeit nulla százalékban kihasználó irányítás és grafikus színvonal összességében egy dolgot ért csupán el: azt, hogy mindenki elkerüli. Kivéve persze, ha valaki célzottan a kondér aljából szeret falatozni.

Wilson



MARTIN BELESZÓL!

Úgy volt, hogy ezt én tesztelem, tényleg rá voltam izgulva, de egy átszenvedett éjszaka után inkább megkértem Wilsont, hogy húzzon ki a bajból: az én véleményem még lesújtóbb lett volna. Eleve behánytam ezen a jó tündérke, rossz tündérke nyitányon, aztán az érintőképernyő használatának újbóli hanyagolásán (de durva nagy innováció volt, ha egy game sem használja), amikor meg láttam, hogy telefonon lehet vetőmagot rendelni, még be is röhögtem. Még jó, hogy feleséget nem… esetleg könnyű vérű „barátnőt". De nem ebben a játékban. Inkább megvárom az Innocent Life-ot PSP-re!

HARVEST MOON DS

RISING STAR GAMES / MARVELOUS INTERACTIVE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

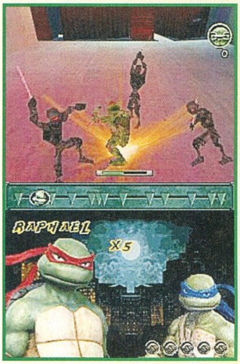
1 játékos

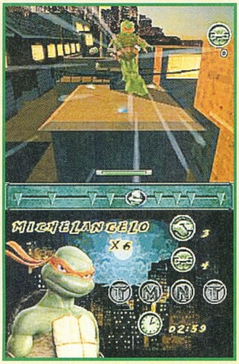
✔ harvest moon alapok
X minden más

5 pont

TEKNŐSUGRABUGRA







A pizzazabáló teknősök bandája visszatért – ráadásul nem is akárhogyan! Egy teljesen számítógép által generált film az, amely idén tavasszal került bemutatásra: pont, mielőtt elfelejtettük volna őket, már vissza is tértek, a Ubisoft pedig lecsapott a jogokra, így rögtön két Nintendo handhelden, GBA-n és DS-en is támadnak. A GBA változat kicsit hátrébb van a Leltárban, most a komolyabb, teljesen három dimenzióban pompázó változatot vesszük szemügyre. A történet a következő: a csapat éppen belső vitákkal van elfoglalva, Rafaello pedig az Éj őre titulust vette magára, hogy megtisztítsa az utcákat a bandáktól – aztán rádöbben, hogy egyedül nem feltétlenül megy ez neki... és felbukkan egy régi ellenség is. A játék elindításakor a cikkíró biztosra vette, hogy egy újabb egyszerű beat'em upról lesz szó: aztán csalódnia kellett. A játék ugyanis két részből áll, az egyikben már-már ritmusra kell ugrálnunk (látványos háromdimenziós motor található a játékban, komoly látótávolsággal, de gyenge karakterekkel), amint elérünk egy fénylő ponthoz, attól függően kell irányba ugrani, hogy a következő „checkpoint" merre található – előre, balra vagy jobbra. Elsőre furán hangzik, de nagyon hamar bele lehet jönni. Már az ember elkezdené élvezni ezt az ugrándozást (mert tényleg élvezetes), de ekkor elkezdenek özönleni az ellenfelek, akiket egy végletekig lebutított rendszerben kell gyorsan elpáholni... kár érte, ha végig megőrizték volna ezt az ugrálást, és ezt nehezítették volna, a játékot nagyon is ötletesnek találnánk. Nem így történt, az azonban bíztató, hogy igyekeznek kísérletezni a fejlesztők – persze a stylus-ra ezúttal sem lesz szükség, de nem is nagyon hiányzik. A pályák végén a játék értékeli teljesítményünket az eltelt idő, az elért pontszám (melyet kombókkal növelhetünk) és a megmaradt életerőnk alapján, valamelyest növelve ezzel a szavatosságot – túl sok pályát így sem lesz szerencsénk megismerni. Az átvezető képsorok egyébként egy-az-egyben a filmből lettek kiemelve, így sokak számára ismerősek lehetnek. A teknőc banda rajongóinak a negatívumoktól függetlenül ajánlott, mert látványos és néhol még élvezhető is: mások inkább próbálkozzanak a már ismert klasszikusokkal.

Oldern

TMNT

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, PSP, X360, GC, GBA, WII

grafika:	Jó
játszhatóság:	Közepes
szavatosság:	Elmegy
zene / hang:	Közepes
hangulat:	Közepes

1-2 játékos

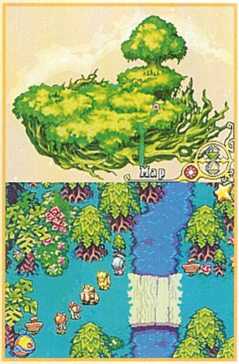
✔ pörgős, ötletes ugrálós részek...
X ...vérszegény bunyóban feloldva

4 pont

ASZTRO-RPG







A **Magical Starsign** láthatóan csak második vonalbéli RPG, de mint ilyen, a stílus rajongóinak még rengeteg kellemes percet okozhat. Ez lenne a konklúziónk, ha egy mondatban kellene összefoglalni a programról alkotott véleményünket. Szerencsére ennél azért kicsivel több helyünk van, nézzük, mit hoztak össze a Seiken Densetsu GBA-s átiratát is fejlesztő ex-Square-es srácok. A történet egy varázslóiskolába kalauzol minket, ahol a diákok élik gondtalan életüket, és igyekeznek egyre erősebbé válni. Az egyik nap azonban egy régi diákról negatív hírek érkeznek, és a tanárnő a rossz hangulatú megbeszélés után úgy dönt, hogy elindul az Űrbe, hogy a gonosz útra tért tanoncot elcsípje. Nem túl lelkes, ugyanis gyorsan megtanít minket a harcra, „a biztonság kedvéért, ha nektek is hasonló utat kellene bejárnotok..." – fő az optimizmus, ugyebár? A game körökre osztott szerepjáték, és a lényege a mágia. Minden karakter egy bizonyos elementálhoz tartozó képességet használ – az összes ellenfél is egy bizonyos osztályba sorolható. „A tűz a vizet jobban sebzi" vonalon kell haladnunk, ha sikerrel szeretnénk venni az akadályokat – emellett a helyezkedés is nagyon fontos. Miért? Ha a hátsó sorból támadunk, a varázslataink egyből minden lényre hatnak (bár így a sebzés egyénenként valamivel kevesebb lesz), sőt: a játékban az asztrológia is fontos szerepet kap. Ha épp kedvező a csillagok állása és a napszak, tovább erősödnek képességeink – mindezeket a megfelelő menüpontokban folyamatosan figyelemmel kísérhetjük. Mit is mondhatnánk még a játékról? A fejlődés a szokásos, és mivel mindenkinek megvan a saját mágiaosztálya, így erősen behatárolt módon erősödünk (bár kezdetben választhatunk, hogy a fekete vagy fehér mágia irányába indulunk el – ettől függően gyógyító vagy támadó varázslatokhoz jutunk), úgyhogy a komplexitás elmarad a Final Fantasy III-ban látottaktól. A harcrendszer tehát mindenképpen ötletes, és maga a játék is egészen jóra sikeredett, de a rajzstílus nem mindenkinek lesz ínyére (mintha átmenetet képezne a Children of Mana és egy európai, konzervatív mesekönyv között), ráadásul a történet sem a legizgalmasabb, ebben a szerepjáték-hiányos időszakban azonban érdemes kipróbálni, hátha magával ragadja az embert.

Oldern

MAGICAL STARSIGN

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-6 játékos, wifi

✔ változatos helyszínek. végre egy jrpg...
X ...a kiszámítható fajtából

7 pont

POKECSERKÉSZ







A Pokémon játékok már lassan tíz éve özönlenek a hordozható és asztali Nintendo konzolokra – az egyik legkomolyabb aranybánya ez, tekintve, hogy még az amerikai vagy angol eladási listákat is bármikor képesek uralmuk alá hajtani, nemhogy a japánokat. Az eddigi koncepció a következő volt: az anime és manga szériákból megismert lények rendre feltűntek – gyakran új szörnyikékkel kiegészítve –, a feladatunk pedig mindig ezen Pokémonok megszelídítése és harcra nevelése. Kis változatosságot csempészett a szériákba a Red/Blue Rescue megjelenése, ahol már mi magunk alakultunk át eme különleges életformákká valami átok „jóvoltából" – és ezen a vonalon szeretne továbbhaladni a **Rangers** is. Ezúttal sem adatik meg nekünk a lehetőség, hogy harcra neveljük kedvenc Pikachunkat, hogy aztán pezsgőt kortyolgatva és rajongók százainak kíváncsi tekintetétől kísérve kijelenthessük, hogy mi vagyunk a legjobbak. Nem: jóval szigorúbb feladatot kaptunk a Rangers-ben: a Pokémon világ rendfenntartóinak szerepébe csöppenünk. A Rangerek talán a nálunk is vetített animékből ismertek, komoly lexikális tudással rendelkező férfiak és nők, akiknek feladata elkapni az elkóborolt lényeket, segíteni a bajbajutottakon – magyarul mi leszünk a városok őrei. A legfontosabb eszközünk a stylus lesz: itt már teljesen kihasználásra kerül az érintőképernyő, mozogni még csak-csak tudunk a d-paddal, de másra nem nagyon lesz lehetőségünk, még a menüben sem turkálhatunk érintések nélkül. A stylus a játékban is létezik: van energiaszintje, általa menthetünk, és vele kapjuk el a Pokémonokat. Ez a következőképpen néz ki: egy „csataképernyőn" láthatjuk a fajtájának és erejének megfelelő módon izgő-mozgó Pokémont, mi pedig a stylus segítségével bekerítjük, hatalmas köröket húzva köré. Ha a kört a lény megszakítja, újra kell próbálkozzunk. Természetesen egy társunk azért lesz, aki segítségünkre lehet ebben az elkerítési procedúrában: a Pokémon-társ által leblokkolt lény másodpercekig nem mozdul, mely időtartam bőségesen elegendő ahhoz, hogy feladatunkat elvégezzük. Lángra kapott erdők, kiszáradt folyók, hegyomlás által blokkolt utak: ezeket a katasztrófákat nekünk kell megállítanunk, a Pokémonok segítségével. A feladatok nem túl változatosak, de a Pokémon-rajongóknak érdekes lehet kipróbálni a Rangerek napi teendőit – talán rákapnak majd. A többiek pedig várják meg a hamarosan érkező Diamond/Pearl kiadásokat – ott lehet majd harcolni is, ahogy azt már megszokhattuk.

Oldern

POKEMON RANGER

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos

✔ hangulatos, más megvilágításból tálalja a pokémon-univerzumot
✕ hamar megunható, ismétlődő feladatok, picit visszamaradott grafika

7 pont

DOUMO ARIGATO, MR ROBOTTO







Bár a huszadik század közepén az írók megjövendölték, hogy az ezredforduló környékén már minden otthonban lesz legalább egy robot, az emberiség pedig planéták tucatjait hódítja meg, ez nem következett be – de ha hihetünk a **Custom Robo Arena**nak, akkor nincs messze az a kor, melyben minden ember saját minirobottal rendelkezik, melyeket időről-időre harcba küldenek a digitális térben.

Az új őrületnek, a „holosszeumok" csatájának hódolva nincs is más teendőnk, mint saját robotot építeni, aztán pedig a holografikus arénába bezavarva őket apró darabkákra lőni a kihívót. A Cusom Robo-k olyan akcióbábú-szerűségek, melyek minden egyes testrésze kicserélhető, egyéni szájíz szerint átszabható. A mintegy 150 alkatrészt számoló arzenállal teljesen egyedi, erősségekkel és gyengeségekkel egyaránt rendelkező droidekák hozhatóak létre. A robotok egyetlen közös jellemzője, hogy három típusú, ráadásul kifogyhatatlan munícióval rendelkező fegyver aggatható rájuk. A szabvány gépfegyveren felül bevethető akna vagy bomba is – a titok nyitja ezek megfelelő időben történő alkalmazása, mivel tüzelni csak rövid időközönként lehet. A harcok egy négyzet alapú arénában kapnak teret, stratégiázni így különösebben nem kell, kivéve persze, ha tökéletes végeredményre vágyik a robotharcos – a perfekt győzelem temérdek pénzzel és csillaggal jár. A pénz értelemszerűen a fejlesztéshez, a csillag pedig tényleges funkcióval nem rendelkező rangnöveléshez használható.

Az egyszemélyes módozat bár borzalmasan hosszú, nem több egy bemelegítésnél, a Custom Robo ugyanis egyértelműen a multiplayer módban teljesedik ki. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere, egy kártyás lokális összecsapás, hatalmas LAN opció, vagy éppen teljes online módozat.

A Custom Robo Arena nem csak élvezetes, de szép is, a harcokat átkötő részek színekben dúskáló 2D-s területként kerültek megvalósításra, sprite alapú karakterekkel, SNES-t idéző hangulattal. Maguk a harcok egy 3D-s arénában játszódnak, minden valószínűség szerint a limitált terület miatt pedig még kifejezetten jól néznek ki – az elnagyolt robotokat jól ellensúlyozzák a speciális effektek. A pörgős, akciódús harcok, a tartalmas egyszemélyes és a még izgalmasabb többszereplős módozat miatt a CRA kifejezetten élvezetes, remek kis akció-RPG, lényegében színtiszta élvezet, ez pedig bőven elég ahhoz, hogy a bevásárlókosárban landoljon.

Wilson

CUSTOM ROBO ARENA

NINTENDO / NOISE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 - 2 játékos (2 online), wifi

✔ tartalmas, egyszerű
✕ néha túl könnyű single

8 pont

NYÁLKARAKÉTA!







Jelentős felhördülést keltett a játékosok körében a Dragon Quest sorozat „nintendósodása”, a kilencedik rész ugyanis DS-re érkezik jelentősen átalakított játékmenettel, Wii-re jön egy kardozós mellékszál, és időközben nagy csinnadrattával – egyelőre csak a tengerentúlon és Japánban – megjelent a **Rocket Slime** is, melynek a címe senkit ne zavarjon meg: nincsenek benne se sárkányok, se hősök, a jól ismert brand felhasználása némiképp öncélú ebben az esetben. A sorozat talán legismertebb – és rendre visszatérő – lényei az úgynevezett nyálkák (azaz az alcímben is szereplő slime-ok), ezek reklámtárgyak formájában talán még az aktuális karaktereknél is népszerűbbek a szigetország meglehetősen furcsa ízléssel rendelkező rajongói között, csak idő kérdése volt tehát, hogy kapjanak egy önálló epizódot.

Szögezzük le mindjárt az elején: ez nem szerepjáték, kapcsolódása a Dragon Quest sorozathoz pedig minimális, aki tehát felkészületlenül vállalkozik a vásárlásra, azt alapos meglepetések érhetik. Olyan meglepetések, amik egyáltalán nem biztos, hogy kellemetlenek lesznek, csak éppen nem erre számít az ember. Nagy gondban van ugyanis, aki be szeretné kategorizálni a Rocket Slime-ot, amely egyesítve több stílus legjobb elemeit valóban újszerű kotyvalékot alkot platform- és szerepjáték elemekkel, én mégis szívesebben sorolnám a logikai kategóriába. Egy biztos, soha nem mondanám meg róla, hogy a Square-Enix a kiadója. Sokkal jobban emlékeztet ugyanis a kilencvenes évek elejének azon játékaira, amelyek a Nintendo valamely belső stúdiójából kerültek ki, és aki ismeri valamelyest az említett időszak termését, az érti miről beszélek: ebben a meghatározásban egyszerre van benne a dolog pozitív és negatív oldala, egy olyan kreatív játék ígérete, amely egyszerre képes felvonultatni elképesztően jópofa és egyedi ötleteket, valamint a (jó értelemben vett) debil játékmenetet minden korosztály számára.

Abba ezúttal se menjünk bele, hogy a sztorit gyakran mennyire nem hiányoljuk bizonyos játékokból, legyen elég annyi, hogy a Rocket Slime esete tipikusan ilyen. A békésen éldegélő kis nyomi nyálkákat támadás éri, megsemmisül a településük nagy része, a lakókat pedig elrabolják. Őket egyenként ki kell szabadítani (százan vannak) különböző módszerekkel és újból boldogság fog költözni kicsiny közösségükbe. A játékmenet végtelenül békés – mondjuk nehezen is tudnám elképzelni a slime-okat, ahogy ugrórúgásokkal vágnak rendet az ellenfél soraiban –, sokkal nagyobb szerepet kap a kombinálás és a feladatok logikus úton történő megoldása, mint maga a harc, amire csak kivételes esetekben van szükség (például főellenfeleknél) és a kivitelezése is teljesen jópofa, a főhős ugyanis testalkatából adódóan képes megnyúlni, majd csúzliként kilőni önmagát. Az esetek többségében érdemesebb az ellenfeleket felkapni a fejünk fölé és velük dobálózni, esetleg felhasználni őket okosan ahol ez lehetséges. A száz raboskodó fajtársunk – amelyek mindegyike teljesen különböző karakterisztikával bír, ami azért nagy szó, mert tulajdonképpen egy csepp-alakból kellett egyedit alkotni – egy részét ugyan a sztorit előregörgetve automatikusan megtaláljuk, de többségük eléréséhez nyakatekertebb feladványokat kell megoldanunk és nem ritkán valóban szükség van kombinációs készségeinkre és emlékezetünkre, amikor pl. több képernyőn kell egymás után rájönnünk egy elsőre rejtettnek tűnő útvonalra vagy előrejutási lehetőségre. Ami biztos, hogy elég nehéz az összeset megtalálni, és hiába tudunk viszonylag gyorsan végigrohanni a játék 80%-án, a maradék hússzal minimum ugyanennyi időt fogunk eltölteni. Már ez önmagában elég szórakoztató, de az igazi móka akkor kezdődik, amikor hatalmas gépezetekbe bújva felvesszük a harcot az ellenség hasonló egységei ellen. A pályákon rengeteg különböző tárgy található, egy időben ezekből hármat tudunk a fejünkre venni (és ezek között szörnyek is lehetnek, ahogy korábban említettem). Ezeknek a tárgyaknak több felhasználási módja is van, fegyverként eldobálhatók a pályákon, bizonyos szituációkban felhasználhatjuk őket (és ilyenkor az sem mindegy, hogy a fejünkön milyen sorrendben állnak), valamint a harci gépünkben ezeket használhatjuk fel lőszerként, ha elraktározzuk őket. Egyszerre adott számú muníciót tehetünk el, ezek a gépünk belsejében több futószalagon random sorrendben érkeznek, ezért mérgezett egérként rohangálunk fel alá, felszedjük azt, amelyiket éppen használni akarjuk, odarohanunk valamelyik ágyúnkhoz és lövünk vele. Ezek különböző szögben tüzelnek (akárcsak az ellenfélnél), így arra is figyelnünk kell, hogy vetélytársunk éppen mit és hogyan lő felénk – akár egy gyenge ködarabbal is elháríthatunk egy erősebb támadást, ha ügyesek vagyunk. Ha sikerült lesebezni nullára az ellenfelet, akkor indulhat a „földi” támadás, ilyenkor a szó szoros értelmében át kell rohanni az ő robotjába és megsemmisíteni annak a központját. Pompás móka! Egyszerre kell taktikázni, jól bánni az idővel, többfelé figyelni, és akkor még nem is tettünk említést arról, hogyan készülünk fel előre például a megfelelő lőszerek gyűjtésével. És végre egy olyan játék, ahol a második képernyő kihasználtsága nem csak kamu, e nélkül elképzelni sem tudnánk a fenti ötletek megvalósíthatóságát.

Kevés dolgot érzek feleslegesebbnek, mint a 3D grafika erőltetését a DS hardverén. A vasat leginkább megizzasztó játékok sem néznek ki igazán jól, míg a két dimenziós megjelenítésben még mindig hatalmas lehetőségeket látok. A Rocket Slime egy újabb bizonyíték erre, bármennyire egyszerű is a kézzel rajzolt környezet, mégis vidám hangulatot áraszt magából, és képes változatos maradni (hogy a funkcionalitásról már ne is beszéljünk) akár órákon keresztül is.

A Rocket Slime kicsit elvont, kicsit szokatlan, de ugyanakkor nagyon japán, nagyon egyedi, nagyon stílusos. Mindig elmondjuk, de ezúttal vedd is komolyan: vásárlás előtt próbáld ki! Ha nem tetszik, a DS valószínűleg nem a Te géped.

Vega
vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Bődületesen cuki látványvilág és totál szórakoztató játékmenet: ha el tudsz vonatkoztatni attól, hogy ránézésre megint egy klasszikus SNES game van a kezedben, már nyert ügyed van. Adtam neki multiban is, úgy is baba, a szavatosság is rendben van, úgyhogy ha bejön ez a full japcsi debil stílus, vedd meg, mert komolyság!

DRAGON QUEST HEROES: ROCKET SLIME

SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 16 játékos, wifi

✔ kreatív játék sok új ötlettel
X szinte semmi köze nincs a dragon quest világhoz

8.5 pont



Elkövettem azt a szégyenletes hibát, hogy először a DS-es verzióját próbáltam ki mind a TMNT-nek, mind Robinsonéknak, ami ahhoz vezetett, hogy izgatott várakozással pattintottam be a GBA-kazikat a helyükre: vajon sikerül-e a bravúr az öreg handheld masinára készült változatoknál is? Ha nagyon szigorúak akarunk lenni, akkor a válasz egy jó kövér „nem" – de azért nem ilyen egyszerű a történt. Robinsonék esetében a koncepciót egy old-school platformjáték korlátjai közé szorították. Ez azt jelenti, hogy az általunk irányított karakter képes ugrani, gurulni, kapcsolókat kapcsolgatni. Ezeken felül az első küldetés: összerakni magunknak egy fegyvert. Miután megtaláltuk az alaprajzot és az összetevőket, készen állunk arra, hogy minden szembejövő ellenséget lepuffantsunk. Életenergia helyett itt elemek jelzik tűrőképességünket, amelyeket később bővíthetünk – a pályákon egyébként tucatnyi elrejtett tárgy vár arra, hogy megtaláljuk, bár ez nem feltétlenül fog minket motiválni. A játékot megpróbálták küldetésekkel feldobni, különféle elsődleges és másodlagos objektívák várnak arra, hogy teljesítsük őket, ez azonban nem változtat azon a tényen, hogy Robinsonék GBA-s inkarnációja egy vérszegény grafikájú, lassú játékmenetű és gyorsan megunható darab. Majd talán legközelebb.

játékcím: Meet the Robinsons
kiadó / fejlesztő: Disney Interactive
más verzió: PS2, PSP, X360, GC, DS, Wii

4





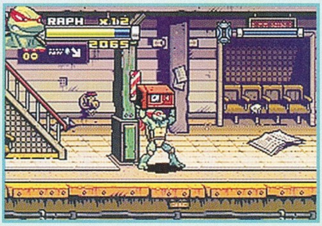


Ahogy azt már Robinsonéknál említettem, a nem túl kiemelkedő, de azért remek ötleteket prezentáló Teenage Mutant Ninja Turtles DS-es változata után néztem rá a teknőceink GBA-s kalandjaira: itt már túlzott elvárásokkal nem is rendelkeztem. Szerencsére azonban a játék hozta a formát: a történet nagyjából hűen követi a filmét, azaz először az éjszaka őrének szerepét vehetjük át, aki járja a várost és elpáhol minden útjába akadót. Ezt a már lassan húsz éve megszokott balról-jobbra haladós stílusban teszi, ahol a kezünk ügyébe kerülő eszközökkel is rendet vághatunk az ellenségek között – legyen az baseball ütő, telefonfülke vagy akár egy kínlódó bandatag. A grafikára nem lehet túlzott panaszunk, ám a játékmenet olyan szinten visszamaradott, hogy ez a tény nem lesz elegendő ahhoz, hogy a gép előtt tartson bárkit is az oldschool beat'em-up fanokon kívül. A nehézség egyik pillanatról a másikra emelkedik az egekbe, a zene abszolút felejtős... Persze felmerül a kérdés, hogy mit lehet alkotni ilyen alapanyagból? Naná, hogy csak bunyós stuffot. Azt meg a GBA technikai korlátjai miatt nehéz másképp elképzelni, mint így: ezt viszont már lassan minden konzolon megkaptuk magunknak. Harcoltunk már 2D-ben, térben, cel-shaded módon: legjobb lett volna példát venni a Ghost Riderről, ahol is... de az egy másik teszt feladata. A TMNT GBA változata semmiképp sem nevezhető ócska munkának – csak egy kicsit ódivatúnak és rövidnek.

játékcím: TMNT
kiadó / fejlesztő: Konami
más verzió: PS2, PS3, PSP, X360, GC, DS, Wii

6







Itt az idő a nagy vallomástételre: a cikkírót egyáltalán nem érdekli a Ghost Rider. A film olyan szinten hidegen hagyta, hogy azt elmondani is nehéz. Sem Nicolas Cage kiléte, sem a film koncepciója nem volt képes arra, hogy moziba rángassa – cserébe nem is várt sokat a játékváltozattól. Ilyenkor szoktak jönni a nagy meglepetések: a Ghost Rider GBA verziója kifejezetten minőségi darab lett! Gyakorlatilag egy remekül átértelmezett Castlevania epizódhoz van dolgunk, amelyet kellőképpen finomítottak az alaptörténetnek megfelelően. A láncunk az ostor szerepét tölti be, emellett természetesen közelharcban is erősek vagyunk, és lehetőségünk van tucatnyi fejlesztés végrehajtására. Hogyan? A legyőzött ellenfelek után kapott lélek-gömbök jelentik a pontokat, amelyekből új kombókat, több életerőt és erősebb támadásokat vásárolhatunk magunknak. Persze három nehézségi fokozat van, ami garantálja, hogy ha túl könnyű lenne az előrehaladás, akkor legyen új kihívás. A képi világ nagyon hangulatos, a nyitó börtönös szint után egyből a pokol lángoló tüze és elviselhetetlen hősége fogad – kár, hogy a legtöbb ellenfél modellje nem követi a változásokat. A zenével sincs semmi probléma, egy fokkal sötétebbre vették a figurát – még a prüntyögő hangzáshoz képest is, a hangeffektek pedig nem bántják a fület: ez itt talán dicséretnek számít. Rajongóknak és beat'em-upra vágyóknak is ajánlott darab!

Oldern

játékcím: Ghost Rider
kiadó / fejlesztő: 2K Games
más verzió: PS2, PSP

7







TISZTELT BETEGEINK!

Fájdalommal és mély együttérzéssel tudatjuk önökkel, hogy az önök háziorvosa, mindenki szeretett Dr. Zoidbergje, 2007. április 15-én eltűnt. Egyes híresztelések szerint Hawaii környékén látták, kéz a kézben egy fésűskagylóval, de ennél sokkal valószínűbb, hogy a professzor úr ízletes levesként végezte egy előkelő tengeri ételkülönlegességekre specializálódott étterem konyhájában. Hiánya marcangoló, emléke mindörökké szívünkben él!



CSEVEGŐ 2007 MÁJUS – A RÁK EGYE MEG!

Egy korszak vége, egy új kezdete, ez az élet örök és gyönyörű körforgása. Ti most bizonyára nagyon szomorú kis betegek vagytok a veszteség miatt, de ne legyetek azok. Minden annyira szupi! Mosolyogjatok! Hogy vagytok? Én szuperül vagyok, kösz, hogy kérditek.
Mivel a huncut Dr. Zoidberg elrejtőzött a világ elől, úgy tűnik, én helyettesítem majd őt itt, a Konzolban. Engedjétek meg virágszálaim, hogy bemutatkozzam: Big Gay Al vagyok. Egy állatfarmot üzemeltetek, ahol a cudar világ és a vaskalapos gazdik miatt elkóborolt, saját nemükhöz vonzódó kisállatok lelhetnek menedékre – de ha egyedül érzitek magatokat, vagy meleg társaságra vágytok, titeket is szívesen látlak, hisz mi mind egy nagy boldog család vagyunk! Ezentúl én viselem majd gondját a tündibündi lelkeiteknek, hogy továbbra is minden szupi maradjon.
Múlt hónapban Dr. Zoidberg arra kért titeket, meséljétek el, mi lenne akkor, ha kiderülne, édes apukátok Mario bácsi, az a vicces bajszú olasz vízvezeték szerelő, tesókátok pedig Yoshi, a zöld nintendós sárkányocska – aki egyébként egy idegi az én menhelyem lakója is volt. Juj de izgi, már alig várom, hogy olvashassam a történeteket! Big Gay Al

Kinyitom postás bának az ajtót... Amint kijelenti, hogy Mario fia vagyok, kinyitom a levelet és elkezdek magamban gondolkodni: „Mit képzel ez a paré, hogy a műszüleimmel leélt ennyi boldog év után közömbösen kijelenti, hogy annak a k***** olasznak a fia vagyok. Ráadásul tudja, hogy világ életemben nagy Sony fanboy voltam és Jak volt a kedvenc platformhősöm..." őrült vigyor ül ki az arcomra és elkiáltom magamat: „Hééééj icö mííí, Márióóóóóó!" Elvesztem hidegvéremet és a postás fejét telibe verem, aztán GTA-s módra megrugdalom a földön. Most már teljesen megőrültem... Elrepülök Olaszországba és Mariot elkapom, akit egy székhez kötözök: „Nem láttad, hogy pont olyan idétlen barna bajusszal születtem, mint amilyen neked van!? És, hogy lehet, hogy egy dinoszaurusz a testvérem!? Heeeee!? Válaszolj csöves!" Meg se szólal, amire én ideges leszek és adok neki egy pofont a kézhátammal, oszt kivágom székestül az ablakon! Fölmászok a tetőre, bebenzinezem magamat, fogok egy öngyújtót és kijelentem: „Így ért véget Mario fia Luchyyd Snake élete.." Felgyújtom magam és leugrok: „Én Jak fia akartam lenniiiii!"
Az elmebeteg, aki a levelet írta: **Luchyyd Snake**
(Jaj kígyócska, hát nem szabad ám ilyen mérgeskígyónak lenni! Bántanád azt az ártatlan embert, aki királylányokat szabadít ki szabadidejében, pusztán önszorgalomból, meg cuki csillagocskákat gyűjtöget? Ráadásul még magadban is tűzkárt tennél? Ejnye, ne játssz a tűzzel, mert este bepisikélsz! Szeressed inkább a Mario bácsit, ő a barátod! BGA)

Tíz órakor ébredek és már bizsereg a vérem,
Lépten-nyomon lábamnál sok csilingelő érem.
Pár perc múlva csöngetnek, ki a franc?! A Postás.
Nem igaz, hogy ezek ellen nincsen védőoltás!
Hátulról becserkészve rákiáltok, hogy: - Freeze! -
Gyors letörlöm képemről a reggelim, hm tejbegríz.
Ezúttal elmarad a boss-fight, kezemben egy okirat,
ő meg e szavakkal rohan el: - Keresd fel a dokidat! –
Jé azt írja a „pipőr", hogy apám neve valójában. Márió,
Van egy dinó öcsém: Yoshy, vicces! Hol itt a ráció?
Eldobom röhögve, na induljon a mindennapi rutin,
De miért néz rám minden ember máma olyan furin?
Tátott szájú kisgyerek, kezében egy fincsi gyros,
Csodálkozva így hebeg: - Hú, Te vagy az Krytos?! –
Nevetek: - De kreatív ez az ifjúkori képzelet! –
Közben hörgő hangú hajléktalan éppen felénk lépeget.
Tyű az anyját, olyan büdös, mint egy oszló zombi!
Megharapta a kisrácot! – Mért ?!?!- Nem fog válaszolni.
Szokatlan érzés fog el, hirtelen kezemben egy kard terem,
Jobb egő kézfejemre pillantok, s az oni jelét meglelem!
Két suhintás, nincs már hörgés, nem is nagyon bánom,
A vérből bizarr felírat áll össze: Devil May Cry 3 !
Megőrült a világ, egy szempillantás alatt különféle lények,
Mindenhol egy szörny terem bármerre is nézek, félek!
Lehunyt szemem, felhozom a magamból harcost, ki így szól:
Meneküljetek, nincs remény! „ I'm the God of War!"
A bemutató véget ért, leszállok a pódiumról,
készen a konkurencia a harcra,
Igen, én vagyok az, a playstation 4 reklámarca!
Üdvözlettel: **Sexspear**

**(Aki kardot ránt, az kard által vész el,
Egy ilyen harcból seb nélkül nem mész el.
Végy példát apádról, nem öl ő meg senkit,
Mindig vidám fickó, kisegít mindenkit.
Gombák fején pattog, dobja a tekiket,
Hercegnőket ment meg, tudja mi az etikett.
Ha úgy tartja kedve, nem is áll lábára,
Csak füttyent egyet, felül Yoshi hátára.
Nem fegyvert használ, inkább varázsvirágot,
Így uralja húsz éve a konzolvilágot!
BGA)**

Heccsát az összes balféknek, Yoshit meg addig itatni, amíg olyan nem lesz a hangja, mint Bodrogi Gyuláé. **GeeFunk**
(A „heccsát" nálunk, az elkóborolt állatkák menhelyén is közkedvelt játék ám, a kis kópé szőrmókok „vízi pisztollyal" szokták nyáron lespriccelgetni egymást – látom te is szereted ezt a mókát, csak nem jártál már felénk, fiúcska? Az italozást meg tessék gyorsan elfelejteni, öl, butít, nyomorba dönt, csúnya dolog! BGA)

Szóval Szupör Márijó a fater? Mamma mia! Dehát, akkor Olasz vagyok! Io non parlo l'italiano. Megyek is ki hozzá nyaralni! Nah Ciao! :D **Gy Lapi**
(Ha találkozol kint apukával, mondd meg neki, hogy visszavárjuk! Sőt, ha a testvéreddel, Yoshival jön, olyan vicces estét kerekítünk, hogy pizzát fognak róla elnevezni! BGA)

Kezdem érteni a pikkelysömört. Mondjuk a tesó rosszabbul járt, nála a sömörből nem maradt semmi, csak a pikkelyből. Ezen tudás birtokában már csak egy kérdés foglalkoztat: ki az anyánk??? **Gyetvai Csaba**
(Felnőtt srác vagy már, felkészültél az igazságra: az anyukádat Shigeru Miyamoto-nak hívják. Ő egy japán bácsi. Ne zavarodj össze, hisz minden olyan szuper! Igaz, hogy ő nem néni, mint a többi gyerek anyukája, de nálunk a menhelyen ez teljesen normális szokás, hogy a nénik néha bácsik, a bácsik meg nénik. Vagy mindkettő. Tök izgi! BGA)

Hi Zoidberg Bá! Hát dokikám, miközben újdonsült faterommal teknősökön ugrálnék és néha néha Yoshi öcsémmel szörnyeket kajálnánk felmerülne az a kérdés hogy kis az Anyám? Hm...nem hiszem hogy kapnék választ. Akkor viszont én vagyok a kis Jézus. Fogantatás nélkül Mario fater hordott ki(???)... csak nehogy feláldozzanak a Nintendo kereszten (óriási NES joystick pl.). Az nem tettszene... Luigi bácsikámmal biztos nagyokat partyznánk! Zöld cumóba van így beépülhetünk CJ-ékhez... Szép élet lenne! **Hubi**
(Az élet szép! Gondolj csak arra, milyen faintos piros kertésznadrágot örökölsz majd a papától, ha ő visszavonul. Luigi bácsikád meg nagyon vicces figura, erről aztán tudnék mesélni, hihihi, úgy hívták nálunk, „Mindentbele Luigi". BGA)

Amit most írni fogok, soha szátokra ne vegyétek! (Köszönjük megértésüket!)
És most következzék a szürrealista rémálom... Csak erős idezetűeknek ajálott! Hogy mit is csinálnék? A tesimet, a kissárkányt folyton nyáltól és ürüléktől duzzadó liberokkal soznám meg, mire is Yoshi „leégetne", értitek, szószerint. Mindez eltatana addig az ideig, amíg ki nem próbálnám: a kokszot, a piát a terroristák közé való beépülést-, és nem legutolsó sorban az állatkínzást – majd elfelejtettem – a klónozát. (Ember és állat egyaránt jöhet.) Szóval, így tengettem életemet 30 és 0, 5 éves koromig – Mario-apánkat annyiszor – megannyiszor átejtve, hogy azt már Gyurcsány is megirigyelné (a Canossát tuti eljárná legalábbis 9). 31 éves koromban – tudományos munkáim eredményeképpen – létrehoztam Yoshi 2-őt – hála az ördögnek – azóta egyszerre 2 oldalról cseszegetnek, ill. melengetnek – a közben 35100 kg- ra gyarapodott sárkánybácsik – mer' fiúk, ha valki még nem tudná. Mario-apuci vízvezetékszerelő készségéről csak annyit, hogy az egész kóceráj úszik az odanemkívát 3km-es körzetben veszélyesen radioaktiv, már-már konzerválódott sárkányürülmény szelektől. Ez az egész oda vezetett, hogy-a mindig dühös

szomszéd néni – a közben Yoshival egy időben felcseperedő – Hollószárny nevezetű macska megkapta a reprodukált Yoshi 2-őt – aki mellesleg család nagy bánatára két hétig az intezíven gyengélkedett-sárkányiskótán éldegélve, kegyvesztetten, elhagyatottan. Végül meggyógyult és a család is rendeződött. **Vexx** (a 92'-es évjáratból)

(Hűha, ez aztán szuper, nem is tudtam, hogy külföldi srácok is olvassák a Konzolt! H-e-l-l-o a-z é-n n-e-v-e-m B-i-g G-a-y A-l b-á-c-s-i, a-k-a-r-s-z a t-é-r-d-e-m-e-n l-o-v-a-g-o-l-n-i k-i-s-f-i-ú? G-y-i-p-a-c-i! BGA)

Nos, igen. Volt is ilyen megérzésem, hogy Mario az apám, de hogy Yoshi legyen a testvérem? Ez még fel kell dolgozni. Az még csak hagyján, hogy az összes Mario játékot betegre játszottam, de gyerekkoromban sokszor eljátszottam a játszótéren, hogy én vagyok Mario és végigvittem a kalandjait. Csak az ábrándított ki, hogy hiába ettem virágot, meg falevelet, nem tudtam tüzet köpni, és nem nőtt farkam, amivel tudtam volna repülni. De most már értem! Nyilván azért nem, mert Yoshi nem tudott tüzet köpni a virágból, és nem nőtt mosómedve-farka a falevéltől. Teljesen nyilvánvaló, hogy a Mario fanatizmusom ide vezethető vissza. És most mi a teendő? Felveszem a kapcsolatot apámmal, és az öcsémmel, aki nem is sárkány, hanem dinoszaurusz!!! Ráadásul Velociraptor! Mivel az elsőszülött én vagyok, ezért engem illet az örökség mind anyagiakban, mind játékokban! Hisz, ha meghal, ki viszi tovább a Mario játék-generációt? Mert akkor nincs más, csak én. Persze! Ezért játszottam régen olyan sok Mariót, mert valahol éreztem, hogy egyszer én is szerepelni fogok hasonló játékban, de hogy én viszem tovább a családfa szerint a Mario játék-generációt, azt nem gondoltam volna. Most még nem tudok normálisan gondolkodni, nagyon megrázott a hír. Ennél már csak rázott volna meg jobban, ha kiderülne, hogy Krisi az öcsém. Teljesen nyilvánvaló, hogy az apám nem tehet róla, hogy nem tudott rólam, hisz a tudta nélkül cserélték el. Most az a legfontosabb, hogy valamilyen szinten bepótoljuk az elvesztett 21 évet. Láttam az ő világát játékon keresztül, most élőben is szeretném látni. Én magam akarom legyőzni Bowsert, hogy apám lássa: Alkalmas vagyok arra, hogy a fia legyek! Minden erőmmel azon leszek, hogy apám büszke legyen rám, és hogy kialakuljon közöttünk az apa-fia közötti szeretet. **Super Mario**

(Most elárulok neked egy nagy titkot kisfiú, hajolj ide hozzám: te TENYLEG Mario bácsi gyermeke vagy. Az igazi. Ha továbbra is ilyen kitartóan viszed tovább a családi hagyományokat, az élet megjutalmaz majd, kinő majd az a mosómedvefarok. Ha meg kinőtt, látogass el hozzánk, a kisállatok nagyon fognak szeretni, és én is. BGA)

„Ön mit tenne az adott szituációban?"
a: nem nyitnám ki az ajtót.
b: ha már kinyitottam, nem hiszek a levélnek.
c: küldök egy gombát az öregnek.
Mellesleg jól sejtem hogy ez esetben Luigi az édesanyám...? **Kovács Lajos**

(Ha akarod, Luigi akár az anyukád is lesz. Mint már említettem feljebb, ő egy igazán találékony fiú, bevállalja ezt is, ha szeretnéd. Csak kérned kell. (kacsint) BGA)

Amikor először kiejtette a nagyobbik darab hivatalnok a Mario nevet levert a víz... Az nem lehet, hogy egy béna harmonikás fia legyek. De aztán megnyugtattak, hogy egy olasz vízvezeték szerelő az illető aki videójáték főhős és még egy hálivúdi színész bizonyos Dennis Hooper is alakította egy nevetséges mozifilmben. Nagy volt az örömöm mivel Mario kalandjait imádom gyermekkorom óta. Be is invitáltam a BM-es kollégákat egy kis méresspálesznre. A második feles után még azt is kibökték, hogy van egy testvérem a neve Kobayashi és Kayzer Soze ügyvédje... vagy is nem... ööö... Yoshi a neve és Zöld Sárkány. Igen most már emlékszem egy nyavajás zöld sárkány aki apám hatása ezek szerint. Igazából jobban örültem volna egy Zöld Tündérnek akit Abszintnak hívnak de mindegy, nem vagyok telhetetlen. Anyám zokogott de nem érdekelt ő nem az anyám csak fiaként szeretett és felnevelt mert az hitte én vagyok a fia. Szerencsétlen! A nevelőapám pedig meghalt négy éve. Ezért külön jó az új apa tudata. Azt viszont nem sikerült tisztázni ki az igazi anyám. Csak sejtéseim vannak. Ha az akire gondolok... hát jól megb*rátkoznék vele. A BM-es skacok azt mondták, hogy apám most Kioto-ban készül egy új játék főszerepére és vár engem, hogy megismerkedhessünk. Majd kiugrom a bőrömből úgy várom!

Ui: Utólag belegondolva megoldódott a nagy gombaszenvedélyem. Imádom a gombák mindenféle típusát: Csiperke, Sampion, Vargánya, Candida és az azt az indiános furcsánérzőset is komázom. Viszont a teknősöm Rezső a mikróban végezte...

Ui2: Az esetleges hejesírási hibákért elnézést kérek nagyon felzaklatott a hír... **ANCIENT**

(Ha ez megnyugtat, megsúgom, Mario a harmonikás játszik szombatonként a mi kis állatdiszkónkban, Dennis Hopper pedig az énekes. A „Gomba, gomba, számba, nem a v*lagomba" című szám a slágerük. BGA)

Elkapom a postást, bezárom a pincébe, hogy többet ne hozzon nekem semmiféle levelet. Főleg ne a BM-ből. Aztán egy csicskát szalajtok egy válaszlevéllel: „Drága Belügyminisztérium!

Tévedés elképzelhető, de a sárkány nem az öcsém, hanem az anyósom, a csőszerelő csávó meg az Önök közös apja lehet, nem az enyém. A postást pedig ne keressék. Bula"

Azért benézném a kórházba is, kicsit megszorongatni az azóta már aggastyán szülész dokit, hogy elképzelhető-e, hogy apám egy pixeldigó, a tesóm meg valójában egy sárkány? És ott folytatódna az életem, ahol most tart (ha értitek...). **Bula**

(Te egy nagyon rendes, tisztaszívű gyerek vagy, azt látom, csak még nem találtad meg önmagad. Hadd segítsünk! Köztünk a helyed. Gyere el következő szombaton, bemutatlak pár ismerősömnek, összemelegedtek, és eszünk a saját sütésű répatortámból. Na? BGA)

Bakker! Akkor már értem mitől lettem én Crash Bandicoot! **DV**

(Hűha, Bandicoot? Akkor te egy kis szőrös állatka vagy nedves nózival! Ez nagyon szuper! Ezt szeretjük! A kis barátaim imádni fognak téged. BGA)

Felkerestem valódi apámat, és megkérdeztem, hogy hogy tudott elfelejteni?! A saját gyermekét! Persze igazából nem zavar, megvoltam nélküle (bár furcsáltam, hogy nagyon vonzódtam a villás kulcsokhoz). Eljátszom a sértődöttet, pedig nincs gond. A Fatert csak úgy hívom, hogy â01EGazdag Bajuszâ01D.

Kiderült hogy testvéremet, Yoshit megölte Don Quixote (ejtsd: don kihóte). Ez a lovag annyira béna volt, hogy csak a szerencsétlen testvéremet tudta megölni és mindezt azért, hogy felvágjon a népe és a király előtt. Yoshi 3 éves kora óta súlyos gerinc daganattal szenvedett. Kérdeztem apámat, hogy milyen kapcsolatból jött létre Yoshi, de nem mondta el, mondván 19 évesen ehhez még kicsi vagyok. Kárpótlásul apám adott egy vagon pénzt. Annyit, hogy jelen levél írásakor még nem volt időm végigszámolni. Első utam az 576 shopba vezetett és vettem egy psp-t egy valag játékkal. Magam mellé véve két gyönyörű szőkeséget, elutazok Jamaicába és megnézem a Bob Marley emlékmúzeumot. Hazaérve, Gazdag Bajusz felajánlotta, ha átesek a serdülő koron és megerősödik a bajuszom, befuttat, mint Little Mariot! Mivel most is már dúsgazdag vagyok, küldöm a pénzt az 576 stábnak (a fórumozókat külön levélben értesítem) és talizunk a Ferihegyen. Együtt megyünk személyre szóló beugróval az idei E3-ra! Akinek még nem érkezett meg a pénz, vagy a levelem, türelem!

Ja, és a Martint befizetem egy World of Warcraft központ látogatásra, a Krisznek elintézem hogy az idei Mr. Univers-en benne legyen a zsűribe. A fórumos csajokkal meg elmegyünk a Guccihoz shoppingolni! Little Mario, alias Gisgazdag Bajusz Richárd

(Ejha Ricsi, mi aztán tényleg jó barátok leszünk! Mutatok neked olyan érdekes dolgokat, hogy eltátod a szádat tőlük! Nem lesz többed gondod szőkeségekre, meg pénzre sem, de a Guccit is dobhatod, ha megismered az én drága vadmalac barátomat, Kucit. Annyit fogunk nevetni, ez tök szupi! BGA)

Den itc miiiii Dzsuniorr Májióóóó !!! ... :D **krugman_**

(Nem baj, így is szeretlek téged. GBA)

Azt gondolnám, hogy: „Tudjátok kit sz*passatok!" Persze a családi kassza engem megillető részét azonnal követelném, illetve rábeszélném mind Mariót, mind Yoshi-t egy Sony Microsoft vendégszereplésre. **Pénzes Norbert**

(Ejnye, mindig csak a pénz. Még nevednek is azt választottad? Nem szabad ilyen nagy jelentőséget tulajdonítani neki. Barátság, szeretet, béke, ez az én jelszavam. Keress fel, kapsz egy ölelést. BGA)

A tegnapi napom is átlagos napnak indult, aztán megszólalt a csengő és minden megváltozott...

A postás volt az, sürgönnyel a kezében. Az átkozott levélben az állt, hogy születésemkor elcserélték figyelmetlenségből. Az egész eddigi életem egy hazugság. Nem elég, hogy kiderült, az igazi apám egy bajszos, b*zigyanús, tésztazabáló' digó, ki szakadt videojátékokban' statisztálkodik, s ki még nem jött, rá, hogy a kantáros naci már vagy húsz éve kiment a divatból, ráadásként van egy zöld dinoszaur tesóm, ki beszélni nem, de tojásokat fingani azt tud... Arra már gondolni sem merek, hogy kinek nyomkodott be az öreg, hogy ilyen „jóképű" testvérem lett... Valaki ezért fizetni fog! Ma reggel elmentem a kórházba ahol születtem és az öreg portás két fröccsért cserébe megszerezte a születésem napján szolgálatot teljesítők névsorát. A kifakult dosszié két nevet tartalmaz: ügyeletes szülész: Dr Zoidberg, ügyeletes ápoló: BG Al. Most magamhoz veszem a kisfejszét és meglátogatom e két kretént, kik elb*szták az életem a szó szoros értelmében... **quaid**

(Nagyon ingerült vagy, úgy érzem valamit elnyomsz magadban, ami már rég ki akar törni. Akarsz róla beszélni fiúcska? Ja, apuci nem csak „gyanús". Az. De ezért szeretjük. És téged is fogunk, ne aggódj. BGA)

Sziasztok! Egyszerű. Ha ezt megtudják a többiek, hanyatt esnek, mellesleg én is :D Megpróbálnék hozzászokni, hogy a tesóm egy nem emberi lény, az apám meg híres, így ha kiderül, hogy én vagyok a fia, egyből megrohannának a paparazzik, és mindenki azt kérné tőlem, hogy szerezzek nekik autogramot tőle. Ja és innentől fogva követelném a Nintendo-tól az ingyengépet :D. Röviden ennyi. Üdv **Marcikcika**

(Nálunk a kisállatok a melegedőben nagyon szeretik a Nintendo gépeket, úgyhogy ha társaságra vágysz, nem akarsz egyedül játszani, mi játszunk veled. Sokat. BGA)

Tisztelt Doktor Úr! Először is nagyon elcsodálkoznék. Aztán sürgősen megtanulnék ugra-bugrálni.(Legalább leadnám a pocakomat.) Valamint a tesóm hátán is lovagolnék. Feltéve ha elbírja a 75 kilómat :) Aztán a kis családommal összehoznánk a Super Mario 576. részét. Amiben Martin és Dr.Zoidberg játszható karakter lenne. Mondjuk éppen PS3-ra :) Üdv **Steve Y**

(Jó kis terv, tetszik, annyira szuper. Egy dogot, a lovaglást már most is meg tudjuk valósítani belőle, van egy kedves póniló ismerősöm. BGA)

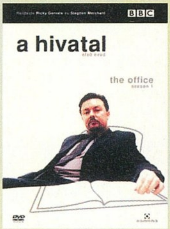
Őszintén, nagyon örülök neki, hogy mindannyian ilyen kedves srácok vagytok, öröm titeket kezelni mind mentálisan, mind fizikálisan. Remélem hamarosan találkozunk, eljöhetnétek a menhelyre meglátogatni engem, és kis barátaimat.

Ki is találtam nektek egy csudajó témát júniusra! Minden szuper még mindig, kösz, hogy kérditek. Halihó!

Válaszd ki az 576 Konzol valamelyik munkatársát, tesztelőt, tördelőt, főszerkesztőt, vagy bárkit az online-ról, és kérdezz tőle valamit! Egy ember, egy kérdés. A leveleket eljuttatom az érintetteknek, ők meg válaszolnak arra, ami nekik tetszik.

Az irományokat (szófosók kíméljenek, ha kérhetem) az ismert címekre várjuk: 576konzol@576.hu, levélcím az impresszumban. Big Gay Al

FILM / DVD



A hivatal - 1. Évad (The Office – Season 1)
Műfaj: Dramédia / Áldoku
Rendező: Ricky Gervais, Stephen Merchant
Szereplők: Ricky Gervais, Martin Freeman, Lucy Davis, Ben Bradshow
DVD: magyar, angol stereo
Extrák: Nil.

Mint az köztudott, dolgozni nem jó. A munka unalmas, a főnök egy idióta, nem különben a munkatársak, meg amúgy is sz*r az egész. Ehhez képest a Hivatali patkányokon kívül eddig döbbenetesen kevés próbálkozás vállalkozott a munkahelyi nyomor adaptálására. Ezt az áldatlan állapotot felismerve egy elismert brit komikus, Ricky Gervais kidolgozott egy ötletet, ami a szokásos, angolokra jellemző sírós-nevetős stílusban dolgozza fel a témát.

Adott egy közepes méretű papírgyártó vállalat irodája, tele reménytelenül idióta szereplőkkel, és a felettük Damoklész kardjaként lebegő bezárás lehetőségével (jellemző módon a hír hallatán David, a kisfőnök rögtön belehazudja a kamerába, hogy ők aztán tuti nem lesznek leépítve). Mert hát bizony kamerák, azok vannak, mivel egy csapat éppen az események alatt forgatna dokumentumfilmet az iroda mindennapjairól. A stáb házigizdája David Brent, aki meg van győződve róla, hogy ő egy állati fiatalos, laza, vicces és jó fej főnök – pedig nem. Jellegzetes jelenetei a sorozatnak, amikor mindezeket élesben is szeretné bizonyítani, melynek eredménye legtöbbször kínosnál is kínosabb hallgatások és sírva elrohanó alkalmazottak képében szokott materializálódni.

Azért a többiek sem kispályások, Garreth például egy kis pukkancs karrierista s*ggdugasz, idegesítő rendmániával s*ggnyaló üzemmódra kapcsolva, nem csoda hát, ha folyamatos házi háborúban áll a mellette székelő Timmel, aki a klasszikus, atomlaza „nagy ívben sz*rok a munkára" típusú mentalitással rendelkezik. Kettejük kisebb-nagyobb civódásai hozzák általában a részek legnagyobb poénjait, a tűzőgépért folytatott harc pedig egyenesen klasszikus jelenet! Igazából most simán fel lehetne még sorolni az összes többi szereplőt is, mert az irodában mindenki igazi személyiség, ráadásul láthatóan még produkálják is magukat az állítólagos dokumentumstáb kameráinak. Természetesen nem csupa vidámság az élet, a munkahely meg pláne, így a szép angol hagyományt követve bőven akadnak drámai események és beteljesületlen szerelmek miatt való folyamatos epekedések is. A szereplők überzseniálisak, Ricky Gervais utolérhetetlenül ripacs és bunkó, de nem lehet igazán utálni, mert annyira szerencsétlen, Martin Freeman pedig azóta személyes kedvencem, mióta gátlásos pornósztárt alakított az Igazán szerelemben.

Minden együtt van tehát pár órányi tartalmas szórakozáshoz és akinek véletlenül ez a fajta angol humor nem jön be, vigasztalódhat a szintén nemrég megjelent Monty Python első évados díszdobozával.







ZENE



Minden, amit tudni akartál Miss Kittinről, de nem merted megkérdezni

Helyzet van. Azaz tulajdonképpen már elég régen van, de most jutottunk el odáig, hogy már nem lehet csak úgy simán elmenni az electroclash jelenség mellett, hiszen az egynyári divathóbortnak gondolt stílus olyannyira megcombosodott az elmúlt pár év alatt, hogy 2007-ben már simán előfordulhat, hogy az olyan pehelysúlyú popelőadócskák, mint a színésznőnek és énekesnőnek egyformán pocsék Hilary Duff efféle prüntyögésekkel próbálják a karrierjüket (t)rendbe hozni. A Dunarekesztő számban előforduló hasonló példákat bőven lehetne sorolni napestig, így inkább górcsövünket vessük egy olyan figurára, aki nem kullog a trend után, hanem inkább diktálja.

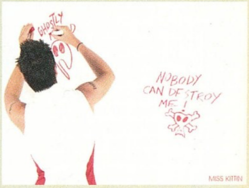
Miss Kittin nevével először az igényességéről méltán híres német VIVA televízió műsorán találkoztam, ahol a kilencvenes évek közepe / vége táján két Aqua szám szünetében meglepő gyakorisággal forgattak le egy eszetlenül frissnek ható, furcsa, akkor még behatárolhatatlannak tűnő stílusban elkövetett felvételt. Ez volt a 1982 (aki nem ismerné, egy baromi monoton, CASIO effektekkel tűzdelt alapra baromi monoton hangnemben magyaráz egy csajszi a '80-as évekről, a korszak ikonikus slágereinek módszeres felemlegetésével), az előadó pedig Miss Kittin (valódi nevén Caroline Hervé) és Hacker néven futó alkotótársa. A cuccot kajolták is rendesen az újdonságra mindig éhes népek és nem mellesleg ez lett az egyik első igazán meghatározó nótája az akkor még erősen szárnybontogató fázisban leledző DJ Hell által menedzselt International Deejay Gigolos kiadónak, ami azóta igencsak kinőtte magát és mára az irányzat első számú alappillére lett.

Visszakanyarodva a lényeghez, tehát siker, pénz, csillogás megvan, szépen, meg is jelent az első nagylemez, amit nagy viccesen The First Album címre kereszteltek el a szülei, akiknek sikerült még (legalább) egy emlékezetes pillanattal gazdagítani a poptörténelmet. A kronológiailag egyébként a 1982 előtt megjelent Frank Sinatraról nem csak azért érdemes megemlékezni, mert egy ku**ajó szám, de már csak a tagadhatatlanul szellemes Frank Sinatrát Fuck Sinatraként interpretáló szóviccelős, helyenként erősen explicit, finoman spicces érzetű előadásmód miatt is megéri lecsekkolni. A duó aztán később az osztódással való szaporodás módszerével élve szétvált és Caroline jól szétfeatolta magát az összes szembejövő dance arccal. Az időszak legkiemelkedőbb zenei dokumentuma a Felix Da Housecat segítségével elkövetett Silver Screen (Shower Screen), ami hozzávetőleg 36849 válogatás CD-re került fel, no meg benyomták pár filmbe, illetőleg videojátékba is (most így kapásból a Midnight Club 2, illetve az idegesítőség mindenkori középső és felső határa közé beékelődött The Getaway: Black Monday esetét tudnám felhozni). A következő menetrendszerűen érkező Miss Kittin sláger a Golden Boy-jal közös Rippin Kittin volt, akiről egyébként azóta sem tudom, hogy eszik, avagy isszák, mindenesetre a szám telitalálat, letisztultabb stílusával és Caroline szomorkás / elmerengő soraival („Anya, kimehetek ölni az éjjel?"). A kollaborációból egy egész albumnyi fennmaradt az utókor számára, ami szerintem inkább csak egy EP, de ez most részletkérdés, mert a szimplán Or címet viselő (ez a csaj tud valamit az albumcímekről...) korong abszolút korrekt teljesítmény. Finom, néhol deep beütésű house lüktetés veszi át az őrült módon széttördelt electroütemek helyét, a lényeg azonban változatlan marad. Az ihletett Kittin előadásmód ugyanúgy üt mint régen, az After 8-ben például édességek nevei kerülnek felsorolásra kis kuncogásokkal körítve, a 1234 pedig azt az érzést kelti a hallgatóban, mintha a record gomb megnyomását megelőző 5 másodperccel kezdtek volna a szöveg megírásába az illetékesek. (Pölö: „Hmmm... Ez a kiállás?").

Természetszerűleg a kötelező körök lefutása után Kittin dobta aktuális szerzőtársát és belekezdett az első szólóalbum elkészítésébe, ami 2004-ben I Com néven szépen meg is jelent. A felvezető kislemeznek választott Professional Distortion címéhez hűen torzít rendesen, Caroline pedig felhagyva a szokásos daráló számítógéphanggal, néhol énekel, néhol üvölt, ami egyébként úgy ánblokk jellemző az egész cuccra is. A zenei stílusok itt szinte számonként változnak (techno, electro, downtempo, diszkó-punk), ettől egy erős kakofonikus érzés vonul végig az I Comon, ami nem feltétlenül zavaró, ellenben nem jó. Bár legerősebb pillanataiban a korong képes felvenni a versenyt a klasszikusokkal, de széttöredezett szerkezete miatt az egyben való végighallgatása nem feltétlenül kellemes a fülnek. A számokkal külön-külön amúgy nincs gáz, a minimalistább tételek (Allergic, Clone Me, Kiss Factory) kifejezetten hasítanak és a kötelező mókaszám (Meet Sue Be She) is vicces, úgyhogy érdemes azért beszerezni, de a virágfüzérekkel még valószínűleg várni kell a régóta ígérgetett második szóló megjelenéséig. Most pedig nyomás kifelé szaladgálni a természetbe!









07005
9 771417 929000